ダンガンロンパ小高
～『ダンガンロンパ』を作りながらの890日～
KODAKA
小高和剛
Kazutaka Kodaka

ダンガンロンパ小高
~『ダンガンロンパ』を作りながらの890日~
KODAKA
小高和剛
Kazutaka Kodaka

ダンガンロンパ小高
KODAKA
~『ダンガンロンパ』を作りながらの890日~

ファミ通裁判

2017年2月某日、高級クラブが立ち並ぶ銀座のとあるお店で、緊急鼎談が行われた。会談場所に向かう3人の背中からは、不安の影が立ち上っていた……。

ダンガンロンパの生みの親であり、本書の著者。コラム連載中からファミ通には言いたいことがたくさんあった模様。

週刊ファミ通のドンであり、ファミ通グループの顔(アイコン)。不和事件以来、小高さんとの仲は微妙……!?

「絶対絶望小高」の担当編集であり、週刊ファミ通の副編集長。編集長の座を狙っているとか、いないとか噂が絶えない。

ファミ通に物申す！ あのころ『ダンガンロンパ』に冷たかった

林編集長(以下:**林**)　小高さん、１回目の冒頭、なんて書いたか覚えてます？
小高　覚えてないです。なんでしたっけ？
林　「今後のぼくの目標は……」ってやつです。読むと恥ずかしいですか？
小高　大丈夫です。
林　「プレイした人の人生の価値観が変わっていくようなゲームを作る」。
小高　ああ、そうですね。それはつねにそう思ってますね。
三代川(以下:**三代**)　爪痕を残したい……。
小高　爪痕を残したい。いろんな人と対談して、どうしてもこの話になっちゃうんですけど、エンターテイメントはサービス業なのかクリエイティブ業なのか、さじ加減が非常に難しくて。
林　両方含んでますからね。
小高　ゲームってどうしてもサービス業の側面が強くなりがちなのかなと思って。そこはやっぱりファミ通さんにもうちょっとこう……。
林　もうちょっと？

小高　アートな感じのイメージを広めて欲しいですね。
三代　「ファミ通に載るとおしゃれだぜ」みたいな(笑)。
小高　そうそう。でも、クリエイターにとってファミ通は、すでにひとつの憧れですよね。「ついに俺も載ったぞ」って。
林　そう言っていただけるのはありがたいですね。ファミ通はとくにかっこよくもおしゃれでもないですし……(笑)。
小高　でもそこは敷居を上げていったほうがいいかもしれませんよ。「よくわかんない奴は載せねえ」みたいな……。この対談を載せる上では言及せずにはいられないですけど、最初『ダンガンロンパ』に対して冷たかったですよね、ファミ通さん。
林　そうでしたっけ?
小高　おふたりは、当時はいなかったってことは書いておかなきゃいけないですね(笑)。とにかく、もう冷たかったんですよ!!　最初に「こういうの作ってますよー」ってプレゼンしたときの無反応っぷり。
林&三代　(ふたり声を揃えて)すいません……。
小高　スパイクの新作ってだけで地雷臭が漂ってたかとは思うんですけども。
三代　地雷臭(苦笑)。
小高　アドベンチャーって言ってるのに、よくわからないムービーが流れてるだけだし、ゲーム性がまったくわからない状態で持って行ったから……。
三代　当時の記事を見返してみたんですけど、たしかにあんまり力が入ってないような気がしないでも……なくは……ないというか。
小高　だから、最初は「ファミ通冷たいぞー」って思いましたね(笑)。
林　それは発売のどれくらい前ですか?
小高　半年前くらいですかね。でも、クロスレビューが出てみたらすごい高得点で。10・9・9・8で「やった!!」って。編集部から「プラチナおめでとうございます」って手書きのファックスが届いて。
三代　そのころ、まだファックスだったんですよね(笑)。

ファミ通に物申す！　発売後にも記事に取り上げてくださいよ

小高　ぼく、ゲームの評論がすごく好きなんですよ。『ユーズド・ゲームズ』(※1)みたいな。ファミ通の中でそういうのがあるとおもしろいなとは思うんですけど。
林　なるほど。
小高　ファミ通って、カタログ的な役割がある雑誌ですけど、それとは別に、変わった切り口の記事があってもいいのかなって。「怒られるゲーム特集」とか、「○○年代のゲーム特集」とか、「100円以下で買えるゲーム特集」とかでもいいので。いち読み手としての意見ですが。
林　“カルチャーを斬る”って感じですよね。
小高　そうですね。メーカーとしては、ふつうに取り上げてもらえるページが多いほうがありがたいんですけども。ぼくはそういうの(ユーズド・ゲームズ)を読んでレトロゲームにはまったりしたんですよね。
林　『ダンガンロンパ』の記事も最初はたしかにリリースをもとにした無個性な内容だったと思うんですけど、三代川みたいに、そのゲームが好きな編集者が出てくると、ちゃんと

※1　中古ソフトを専門にしたゲーム雑誌。現在は休刊している。

魅力や味を掴んだ記事ができますよね。
小高　欄外にファーストインプレッションというか、実際に遊んだ編集者さんのコメントが載ってるじゃないですか、ああいうのすげえいいなって。
林　世に出る初めての感想ですもんね。
小高　なので、やっぱり発売後、実際に遊んだお客さんが増えてからの記事が読みたいなという思いはありますね。
林　ああ、なるほど。
小高　というのも、『人喰いの大鷲トリコ』のとき、上田さんはぜんぜんインタビューに出なかったじゃないですか。でも発売後、ゲーム内容に突っ込んだようなインタビューにはたまに答えていて。そういう記事をプレイ後に読むと、やっぱりおもしろいなって。
林　たしかに発売前は、プロモーションのための記事になりがちです。
小高　メーカー側としても、発売前はどうしてもプロモーションを意識した受け答えになってしまって。
林　そのゲームが好きな編集者がちゃんと存在して、熱意をもって記事を作ればそういう特集が作れるんですよね。三代川も『善人シボウデス』でネタバレありの考察記事を作ったことがあって、ほんとうはもっとああいうのがあったほうがいいんだよね。
三代　目次ページ担当に「ネタバレするなよ！」ってめちゃめちゃ怒られましたけどね。
小高　マイナーだけどめちゃめちゃ評価が高いゲーム、後世に語り継ぎたいゲームってあるじゃないですか。ゲームの文化を守るために、そういうのを保護していかなきゃいけないなと思うんですよね。
林　たしかに、そういう切り口の記事は、いまの読者に喜ばれると思います。
小高　ゲームを文化にしたいんですよね。今はまだ消費物って感じじゃないですか。たとえば、映画ファンって、昔の古典的な名作を何度も見返したりするじゃないですか。そういうのがゲームでもあってもいいのかなって。ハードがたくさんあるので難しいとは思うんですけど。
三代　時間的な制約が大きいのか、新しいものが出ると、昔のタイトルを振り返る人は少ないですよね。
小高　いまこそポリゴンを振り返るとか、そういう切り口でやってみるのはかっこいいかなと思うんですよね。片手間でもいいので。
三代　やるなら全力ですよね。

ファミ通に物申す！　ファミ通が先導してゲームを文化に！

小高　ファミ通ってどういう層に売れてるんですか？
三代　やっぱり、ゲーム好きな20代以上の方が多いですよね。
林　昔より濃くなりましたね。雑誌が一般的な文化だったころって、そこまでゲームが超大好きじゃなくても、とりあえず暇つぶしに買うみたいな人も多かったんですよね。でも、いまはコアユーザーがほとんどだと思います。
小高　だとしたら、林さんはターザン山本(※2)になるべきなんですよ。
林　子どものころ、ぼくも週プロ(『週刊プロレス』)はずっと買ってたんです。それは、書き手の原稿がおもしろかったから。

※2　『週刊プロレス』という雑誌の編集長を務めた有名プロレスライター。

小高　カラーが半端なかったですもんね。
林　いま、まさにそういうライターや編集者の個性を出していく時代に戻ったのかもしれない。ぼくらがオブラートに包んでしまうところを、包まずに提供するページも必要なのかなとは思いますね。編集者の素が出るような……。
三代　あとは、各メーカーさんとケンカにならないようにしないと……。
林　チャレンジするしかないよね。
小高　いっそ、ファミ通がメーカーの担当者を集めて熱く演説すればいいんじゃないですか。「ゲーム業界をおもしろくしたいんだ！」って。なんだかんだ、楽しいことがやりたくてこの業界を選んだ人ならOKしてくれますよ。
林　あははは。でも、編集者の個性を出すとか、ゲームを文化として残すっていうことはこれからやっていきたいなと思っています。
小高　そういえば、ぼくの後って誰のコラムが始まるんですか？
三代　いまのところは決まってないです。
林　終わったからすぐ始めるってわけでもないですよ。書いてほしい人のタイミング次第ですかね。
小高　KenKen（※3）に言われたんですよ。「俺のコラムが終わって、つぎは誰がやるんだろうと思ったら小高さんだった。クソッ」って。でも、最近ファミ通のくだらない記事が戻ってきてるじゃないですか。あれはいいですよね。
林　意識的にハッパをかけたんですよ。去年の秋くらいかな？
三代　そういえば、『絶対絶望少女』発売のとき、林さん、Twitterでの小高さんとのプロレスに付き合ってくれたじゃないですか（※4）。
林　あれは小高さんと飲みながら決めたんですよね。派手に立ち上げたいからってことで。
小高　まんまとTwitterとか、ネット上で話題になりましたからね。
林　ふつうの立ち上げでそこそこ話題になって終わりでは意味がないので、善いも悪いも飲み込んでバズを狙おうって話になったんですよね。
三代　ふたりのやり取りを見て、寺澤プロデューサーがほんとうに心配してリプライ送ってきたんですよね、小高さんに（笑）。
小高　だから、「余計なことするんじゃない」って言っておきました。
林　え、言ってなかったんですか!?
小高　彼は心配性だから……。
三代　伝えといてくださいよ!!
小高　そういえば、コラムも見せてないですね、見せたらダメって言われるから（笑）。
三代　プロデューサーは心配するのも仕事ですからね。
林　でも、話題にはなりましたけど、他のメーカーから「うちでも同じことやってくれ」って言われたことは一回もないですね（笑）。

※3　RIZEのベーシスト。週刊ファミ通で兄・金子ノブアキといっしょに「スーパーカネコブラザーズ」というコラムを連載していた。
※4　『絶対絶望少女』の取り上げかたについて、林編集長と小高氏のTwitterでのやりとりが、ケンカしているようにみえた事件。

小高とヨコオ、仕事の取り組みかたの違いを語る

――最初におふたりが出会ったきっかけを教えてください。

ヨコオ　どこでしたっけ？

小高　ええと、ぼくは一方的に知ってはいたんですよね。『ドラッグ オン ドラグーン』とかやってたんで。それで、インタビューを見て「変なおじさんだなあ」と。

ヨコオ　あははは。

小高　顔を隠して、普通のクリエイターとはちがうトーンで喋っているので。怖い人だなあという印象はあったんですけど。それで、ソニーの人の飲み会に行ったときにヨコオさんもいて……。

ヨコオ　そうですね、はい。その時たしかいろんな方がいて、上田文人さんとか。松野泰己さんとか。外山圭一郎さんとか。上田さんと松野さんがRPGの話とかしていて、こんなん居酒屋でタダで聞いていいのかな？　金取れるぞ、っていう。

小高　そう。ぼくからしたら大先輩みたいな方ばっかり。なので、逆にその中ではヨコオさんがいちばん喋りやすかったという。

ヨコオ　でも、考えてみると、『人喰いの大鷲トリコ』、『ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期』、『GRAVITY DAZE 2』、『NieR:Automata』と、そこにいた人の作品がこんなに同時に発売する（※1）とは!!　って感じですよね。食い合ってしまった。

――飲み会では、どんな話をされたんですか？

小高　外山さんと話したのは、ぜんぶいい意味で「日本のゲームだな」と。

ヨコオ　そうですね。

小高　日本のゲームが世界に出て行くのは、誇らしくなりますね。去年は海外のAAAタイトルばかりやっていた後に『人喰いの大鷲トリコ』とか『ファイナルファンタジーXV』が出たので。

ヨコオ　味わいは違いますよね。日本は90年代に、JRPGというメインストリームができたけど、海外のFPSとかの影響で少し衰退してしまった。そのあとで業界的には洋ゲームたいなのを海外に向けて作ろうというブームがきたのだけど、みんな何回か失敗しちゃった。

小高　あははは。

ヨコオ　それで、「どうしたらいいのかわからない」って状態で模索した結果が『ニーア』を

※1　『人喰いの大鷲トリコ』2016年12月6日発売、『ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期』2017年1月12日発売、『GRAVITY DAZE 2』2017年2月9日発売、『NieR:Automata』2017年2月23日発売。

含めた日本のゲームの現状とかなのかなと思います。
小高　ヨコオさんは作るペースが早いですよね？
ヨコオ　『ダンガンロンパ』は何年ぶりですか？
小高　ナンバリングとしては4年半ぶりになります。その間に『絶対絶望少女』出して、去年はアニメもやって。一応定期的に毎年なにかしらは出してはいるんですけど。
ヨコオ　毎年出すってすごいですよね。アニメどうでしたか？
小高　純粋に楽しかったですね。ぼくは総指揮として入ってたんで。全体のプロットを書いて、打ち合わせに出て、絵コンテチェックして……。
ヨコオ　プロット書いたんですか？
小高　そうですね。でもヨコオさんも舞台とかマンガとかやってますよね。あれはシナリオ自分で書いてるんですか？
ヨコオ　舞台は、プロットだけ書いて、脚本は書いてもらいました。そのあとにまた直しは入れて。
小高　そうなんですね。なんで、ヨコオさんとは近いお仕事をしてて。
ヨコオ　マンガ原作もそうですもんね。
小高　でも、ぼくは『ダンガンロンパ』の原作なので。ヨコオさんはオリジナルですよね？
ヨコオ　印税でウハウハだと思ってたのに、調べたらあまり儲からなくてビックリしました（笑）
小高　ヨコオさんはマンガ原作どうやって書いてるんですか。文章ですか？
ヨコオ　ボクはコマ割までやっちゃいますね。台詞量がわからなくて。最初は文章だったんですけど、一話分だと思って書いた原稿が、「これだと台詞量が多すぎます。三話分になっちゃいます」と言われて。それで、ペース配分を自分でやろうと思ったので。
小高　なるほど。ヨコオさんは絵が描けるのがいいですよね。
ヨコオ　コマ割だけなので、絵は描いてないですけどね。
小高　でも、そういう認識というか、レイアウト感覚があるのがいいなと。
ヨコオ　小高さんは文章ですか？
小高　文章しか書けないので（笑）。
ヨコオ　もともと学校で文章の勉強してたんですか？
小高　学校は映画の学校でした。その経験はスクリプト（※2）の演出とかアニメの絵コンテチェックとかには生きてるんですけど、自分で絵とか作品を作ったようなバックボーンはないので羨ましいです。

“被りもの”ヨコオタロウ誕生秘話

小高　ところで、ヨコオさんってなんで顔を隠すようになったんですか？
ヨコオ　インタビューに出たくないんですよ。でも出なきゃいけなくて。それで顔を隠すようにしたのが最初ですね。
小高　でもあれですよね。ファンからしたら作ってる人の話を聞きたいですもんね。
ヨコオ　そうですか？　ボクはファミ通さんとかでも、対談は全部飛ばすんです。面白いと思えなくて（笑）。
小高　ああ、正直ぼくもあんまし読まないです（笑）。

※2　ゲーム中に出てくる文章のこと。原稿、台本ともいう。

ヨコオ　自分が飛ばすようなものに出ても仕方ないなと。なんか編集さんに遠慮があるなと思うんですよね。こう、クリエイターの話を上手にまとめる感じで。
――自主規制みたいなものはありますね。
ヨコオ　そう、クリエイターに遠慮しすぎだなと。遠慮があると面白味がないというか。変に足を半分突っ込むような感じでやってほしいですね。下世話な質問とかを用意してくれると盛り上がるのにな、とは思いますね。
小高　ヨコオさんって、クリエイターとしての自己顕示欲とかあまりないんですか？
ヨコオ　ボクはないですね。なんか、おもしろいものを作りたい、楽しんでいただきたいという気持ちがあって、そのキャスティングの中に自分は「いらない」と思うんです。
小高　あははは。
ヨコオ　そのほうがお客さんはよろこぶと思うんですよ。映画監督が役者までやらないような感じで。あまり前には出たくないですね。小高さんはあるんですか？
小高　ぼくは……正直ありますね。ほんとのスタートが、中学生くらいの時に「サラリーマンにはなりたくない」という気持ちだったので。今なってますけど（笑）。
ヨコオ　あははは。
小高　そういう漠然とした思いがあって、音楽やってみたり、映画やってみたり、表現したいみたいな気持ちが先にきちゃってて。で、まあ実際に『ダンガンロンパ』が出て、プロモーションもしなきゃとか、自分がお客さんだったら作っている人の話を聞きたいなとか、そういうので顔出しもするようになりましたけど、ここにきてヨコオさんのやり方が正しいのかなと思い始めました。作品の裏に作り手の顔が見えすぎちゃうのはどうなんだろうと。アニメ以降、ぼくの名前が叫ばれるようになって。
ヨコオ　あははは。それは望んだ世界じゃないんですか？
小高　そこまでいっちゃうと、作品をフラットに見られないというか、その後ろにいるぼくを見てしまっているというか……。
ヨコオ　そうですね。
小高　作品に対して悲しい思いをしたら、“悲しい思いをさせた小高”みたいなほうにいくのはちょっと違うかなと。ゲームにしてもマンガにしても、書いているシナリオに自分の感情ってあまり入れないじゃないですか。「ユーザーを悲しませてやれ」とかべつに思わないというか。そのときの自分の100パーセントの思いが入るわけじゃない。たとえば自分が「こういうやつがリアルにいたら嫌だな」とか思っても、お話がおもしろくなると思ったら全然使うし、自分の好き嫌いがシナリオに反映されているわけじゃない。なのに、作品を見るときに作者の人格が気になってしまうのは「もったいないな」と思うんですよね。
ヨコオ　似たような話だと、ぼくは「エロマンガを描いているのがオッサンだと萎える」みたいなのに近くて。それと同じ理由で、ぼくの顔を見てほしくないんですよね。だから、「エロマンガの奥には作者なぞいない」という風にしたいんですよね。ファンタジーって、ある種、幻想を頭の中に作る仕事なので、作者の人格と作品はわけて考えてほしいなとは思います。
小高　そうですよね。とはいえ、作っている人の話を聞きたいというのはあると思うので、ヨコオさんみたいな被りものがベストなのかもしれない。とはいいつつも、いまさらモノクマの仮面かぶってもパクリだとしか言われないので（笑）。ファミ通で写真撮るのもよくわからないですよね。恥ずかしくてしょうがないです。
ヨコオ　裏側は見たくないし見せたくないっていうのはありますね。

※本書は、週刊ファミ通2014年8月7日発売号から2017年1月12日発売号にて
連載されたコラム「絶対絶望小高」を収録したものです。

ダンガンロンパ小高
~『ダンガンロンパ』を作りながらの890日~
KODAKA

CONTENTS

初めまして。『ダンガンロンパ』シリーズの企画とシナリオをやっている小高和剛です。天下のファミ通さんでコラムを書かせていただけるなんて光栄です！ ありがとうございます！ 人生の記念になりました！ きっと十数年後、僕は公園のごみ箱で拾った日本酒を片手に、このコラムを何度も読み返しながら過去の思い出に浸っていることでしょう。

さて、そんなエンディングを迎えるであろう僕の人生ですが、いまに至るまでゲームからは多大なる影響を受けてきました。今回は自己紹介も兼ねて、そんな僕の人生を、僕に影響を与えたゲームたちとともに振り返ってみたいと思います。

最初に僕の人生を変えたゲームは、中学生時代に出会ったメガドライブでした。当時の僕はとても優れた協調性の持ち主で、ファミコンブーム真っ盛りの中、買うソフトはみんなが遊んでいる大作ゲームばかりという、素直でウブなヤツでした。そんな僕にメガドライブなんてマニアっぽいゲーム機の存在を教えてくれたのは従兄だったのですが、彼は放電する妙なオブジェを部屋に飾っているようなオシャレな人で、当時の僕には憧れの存在でした。そんな彼から見せられた、漆黒ボディーに黄金の"16BIT"が刻まれたマシンは、"同世代が知らないカッコイイもの"として僕の目に映り、それ以来僕は「スーファミよりメガドラだぜ！」と、我が道を行くアウトローなメガドライバーへと華麗に転身したのです（のちに、『ストII』の発売とともにあっさりスーファミを購入しましたけど）。こうして、メガドライブによってそれまでの価値観がひっくり返り、"人と違うのがカッコイイ"と思うようになった僕は、音楽でもマンガでも、人とは違うマニアックなものを好むようにな

MEMO ある日突然メールで「TO：世界三大三代川さま　CC：スパチュン担当K」と送られていたコラムが記念すべき1回目でした。小高がCCに自分を入れていなかったらきっと本誌で初めて知ったことでしょう。いったいいつごろこの企画が決まっていたのかは、いまだに知らなかったりします。通常こういったコラム

っていきました。

　やがて高校時代になると、プレイステーションを始めとする、いわゆる"次世代機"がつぎつぎと発売されていきます。そのころのゲームは"オシャレなカルチャー感"に満ちていました。バーチャルボーイが洋服屋に置いてあったり、ゲームのサントラが渋谷のレコード屋に置いてあったり、飯野賢治さんなどのゲームクリエイターたちが、さまざまなメディアに取り上げられていたりした時代です（余談ですが、"次世代機"で僕が最初に買ったゲームが『トゥームレイダー』でして、初代ララ・クロフトの吐息にハァハァ言ってたわけですが、後にそのララ役は、『ダンガンロンパ』の苗木誠役である緒方恵美さんが演じていたと本人から知らされて愕然としました……いい意味で）。

　そのころの僕は、自分がゲーム業界に入るなんて微塵も思っていませんでした。映画監督を目指して大学で映画の勉強をしていた映画青年だったのです。けど、勉強に熱心すぎて就職活動をいっさいしていなかったので、当然のように「卒業後の仕事はどうしよう」という事態に陥りました。そこで教授に泣きついたところ、「映画にもゲームにも詳しい人材を捜しているらしい」と、あるゲーム会社を紹介されました。それが、フラグシップというカプコンの子会社でした（たいていのカプコンの人は、僕がフラグシップに在籍していたと語るとビミョーな顔をしますが、その理由はお近くのカプコンの方にお尋ねください）。

　その会社で、僕が初めてスタッフとして関わったゲームが『クロックタワー3』でした。かの映画界の巨匠、深作欣二監督がムービー演出を手掛けて話題になったゲームですが、監督は「ゲームだろうと何だろうとこれが俺のやりかただ」とばかりに、最終的にCGになるにも関わらず巨大なセットを作って、そこで本物の役者さんにお芝居をさせ、実際にカメラで撮影していくという、ほとんど映画と同じ手法の演出スタイルでした。僕はその現場に、助監督（っていうか雑用）として参加したのですが……、深作組は映画業界でも"深（夜）作（業）組"と揶揄されるほど過酷な現場だったので、その数ヵ月の撮影ですっかり疲れてしまった僕は、ゲームも映画の現場も嫌になって、会社を飛び出してしまいました。

などのやりとりは執筆者が直接……ということが多いらしいのですが、発表前の情報をうっかり書いてしまっていないか、なにか失礼なこと・変なことを書いていないか、逆に忙しくなってすっぽかさないか、などを見るため自分が間に入ることになりました。とはいえそれはほぼ杞憂で、実際このコラムはほとんど修正

そこからは「俺は自分の作品が作りたいんだ！」と叫びながら自主映画を撮ったり、フリーターをしたり、なんだかんだでもとの会社の人間から紹介してもらったゲームシナリオの仕事をやったりしつつ、悶々とした日々を過ごしていました。

けど、そんな折、僕は自分のゲーム観を変えるゲームたちと出会ったのです。それが、『イルブリード』と『コンカー:ライブ アンド リローデッド』でした。プレイして何に驚いたかって、その表現の自由さです。ぶっちゃけ、ゲームとしてはいろいろと欠点が目立つのですが、それすらもオリジナリティーに昇華されている気がして、「ゲームはなんて自由なんだ！」と感動した僕は、「これからオリジナルをやるならゲームだ！」と思い込み、ゲーム会社への再就職を決意したのです。目的が“自分のゲームを作ること”だったので、大手ではなく、いい具合に中堅でチョロそうな（当時の僕が勝手に思ってたことです！ 本当はチョロくないです！）スパイクに潜り込んだ僕は、その数年後、自分の人生をとてつもなく大きく変えてしまうゲームと出会うことになります。出会ったというか…… まぁ、『ダンガンロンパ』なんですけどね。実際、僕の人生が『ダンガンロンパ』でどう変わったのかは、残り少ない文字数では語り切れないので、またどこかの機会で。

代わりに、未来のことを少し。

今後の僕の目標は、僕の人生がそうだったように、プレイした人の人生や価値観がひっくり返るようなゲームを作っていくことです。そして最終的には…… 僕のゲームに影響されてクリエイターになったという若い子が、十数年後に公園をウロついている僕に「昔、あなたのゲームをやってましたよ」と、日本酒を差し入れてくれるようになるといいな、と思っていたりします。

を入れたことがありません。意外といいこと書いているんですよね。……書いていると思うんですけど。書いてますよね？（担当K）

どうも、小高和剛です。2回目のコラムです。言っておきますけど、このコラムを引き受けた理由は編集長とのTwitterでのあれこれとかそんな理由じゃありませんから。編集部からの企画書にあった「ご興味のあるクリエイターや芸能人などとの対談も」という一文に…… その一文が…… 僕のミーハー心にカム着火ファイヤーしたのです。誰と対談しようかなー。どうせなら女性の方がいいなーって思ってしまうのは男のSaGaですよね。あー、楽しみだぁ。

男のSaGaと言えば、先日、長年にわたって謎だったひとつの疑問がようやく晴れました。僕が住んでいる街は"ザ・住宅街"って感じの街なのですが、そんなところにポツンとラブホテルが建っていて、まぁけっこうキレイな感じのラブホテルだし、幹線道路沿いにあるとは言え、こんな住宅街のラブホテルなんて誰が使うんだとずっと不思議に思っていたのです。しかし、ある夜のことでした。たまたま夜中にそのホテルの近くを通ったとき、僕の前を歩いていた夫婦と思わしき中年カップルが、スルスルとそのホテルに入っていくではありませんか。え、夫婦じゃない？ そういう関係なの？ と驚いていると、それと入れ違いに出て来たクルマの中では、中年の男性が若い女性とちょっと引いちゃうくらいイチャイチャしていました。なるほど！ つまり、この住宅街のラブホテルは、繁華街のラブホテルに行くと目立ってしまうであろう"ワケありのカップル"が来る場所だったのです。そう考えると、この立地には意味がある。やはり、世界のすべてには意味があるのだなと、改めて思い知らされた喜びを共有したくて、とりあえず全国誌であるファミ通のコラムで披露させていただきました。

さて、連載2回目にして、雑談ばかりで文字数を稼ぐわけにもいかないの

MEMO 2回目ののっけから下ネタなあたり「意外といいことを書いている」を撤回しなければいけないような気がしています。ただ、「小高が下ネタを書くのは疲れているとき」という法則があるのです。この時期の小高は『絶対絶望少女』のマスターアップ直前くらいで、相当疲れていました。そもそもこのコラムは『絶

で、ちゃんとゲームの話もしたいと思います。今回は、僕の職業ということになっている「ゲームシナリオライターとはなんだ？」ということについて。

ゲーム好きの皆さんならわかるかもしれませんが、あまりゲームに詳しくない人に「ゲームのシナリオやってる」と言うと、たいてい「ゲームにシナリオの仕事があるんだ……」とボソッと言われる始末です。まぁ実際、ゲームにシナリオは絶対必要というわけでもありません。アニメや映画のシナリオと違って、ゲームのシナリオは、ジャンルやタイトルによって重要度が変わってきます。たとえば、アクションゲームだと「こういうゲームシステムで、こういうマップで、こういうキャラって決まっているから、そのセリフを書いて」と、最後の穴埋め的な仕事になる場合もありますし、アドベンチャーゲームなんかだと、シナリオを書く人がディレクター的な権限を兼ねることが多いです。要は、そのゲームにおけるシナリオの比重によって、仕事内容や重要度が変わるという、まぁ何ともふわっとした仕事なわけです。

ですので、会社によってはシナリオ専門の人材を社内で抱えず、フリーの人に頼むことも多いです。とは言え、ゲームによっては外部のライターに頼むより、多少文章が下手でもゲームの特性をちゃんと理解しているスタッフが書いたほうがいい場合もあったりするので、やっぱりアニメや映画と比べると、ゲームのシナリオってそんなに重要視されていないのが現状です。じつは、僕自身も正式にはシナリオライターという職種ではなく、プランナー（企画）という職種だったりします。僕の会社にはシナリオライターという職種はないので、僕は単に自分で名乗っているだけの"自称シナリオライター"なのです。まぁ、僕もどうしてもゲームのシナリオをやりたいというわけでもないので、ゲームシナリオライターという扱いじゃなくてもまったくかまいませんけど。

なんて書くと、「お前はそんな生半可な気持ちでシナリオを書いてるのか!?」って思われるかもしれませんが、それは違います。あ、やり直し…… それは違うよ!!

僕は間違いなく命懸けでゲームシナリオを書いています。ただ、それは僕

対絶望少女』という『ダンガンロンパ』シリーズのスピンアウト作品の発売に伴い、宣伝も兼ねて始まったものでした。なので、タイトルも『絶対絶望小高』となっていました。ですが、このコラムの通り小高はシナリオライターというわけではなく、職種的には「プランナー」です。一応彼の上には「ディレクター」という職種

がゲームシナリオの仕事をやりたいからというわけではなく、僕の目標である“オリジナルでおもしろいゲームを作る”ための“武器”だからなのです。

システムを考えるのが得意なクリエイターはそれを中心としたゲームを作るだろうし、ビジュアルやデザインが得意なクリエイターはそれを中心としたゲームを作るでしょう。同じように、僕はシナリオが得意だからシナリオを中心としたゲームを作るのです。

だから、ジャンルやタイトルによってゲームシナリオの重要度はまちまちだけど、僕が作る場合は、ゲームシナリオがとても重要になってきます。とは言え、シナリオさえよければゲームシステムがどうでもいいとは思っていません。システムに関する注文も多いし、スタッフ間でシステムの議論をするときも本気です。ただ、根っこの部分では、そのゲームシステムすらも、シナリオを語るうえでの演出の一環ととらえている節があります。セリフでシナリオを語るのはアニメも映画もできますが、ゲームプレイでシナリオを語るのはゲームだけの特権なので、ゲームシナリオにとっては大きな武器になるのです。

発売を控えている新作『絶対絶望少女』もそんな感じで作りました。今回は“アクションゲーム”と銘打ってはいますが、僕自身のスタンスは、いままでの『ダンガンロンパ』シリーズとそんなに変わっていなかったりします。

オリジナルでおもしろいゲームを作る——。

そのために、僕の武器である“シナリオ”を最大限に使う——。

メインのゲームシステムが、学級裁判からコトダマアクションへと大きく変わったので、スタッフみんなでヒーヒー言っておりますが、ゲームシナリオライターが作るアクションゲームがどんなもんか、遊んで確かめてください。『ダンガンロンパ』風に言えば、「これがボクの答えだ！」というような仕上がりになっています。

の人もいて、そんな人から見ると「なにゲーム作らないで別の作業してるんですか！！」ということになります。そんなわけで、このころはゲームがせっぱつまっている中に「コラムの原稿ください……」と連絡するのがけっこう心苦しかったです。（担当K）

私、小高和剛がファミ通でコラムを開始した直後、ひとりの男がコンタクトを取って来た。男の名は打越鋼太郎。『Ever17』や『9時間9人9の扉』、『善人シボウデス』といった名作アドベンチャー（ADV）ゲームを生み出した、世界的ゲームクリエイターだ。そんな彼に呼び出され、私は深夜の品川埠頭へと向かった。

小高「打越さん……こんな時間にこんなところに呼び出して、何の用ですか？」

暗がりに立つ打越に声を掛けると、彼は血走った眼と怪しげな呂律で叫んだ。

打越「決まってんだろ！ いまから俺とお前の対談をするんだよ！」
小高「えっ？ 僕のコラムで？ なんで打越さんが勝手にセッティングしてるんですか。まさか売名……」
打越「バカヤロー！ どうせネタ切れだろうから、俺がひと肌脱いでやるってんじゃねーか！」。

叫びながら、彼は興奮のあまり本当に脱ぎ始めた。

小高「いきなり脱がないでください！ ……って、その下着って女性ものじゃないですか！」
打越「へへっ……来る途中のベランダから拝借したんだぁ」

私は戦慄し、そして悟った。こいつは正気じゃない。彼の足元に転がる数本の酒瓶がそれを物語っていた。私の経験上、こういう輩には下手に逆らったりせず、適当に相手をするのが得策だ。意固地になって命を狙われたらたまったもんじゃない。

小高「わかりました……。じゃあ、対談を始めましょうか」

MEMO 夢の対談の餌食その1・打越鋼太郎はスパイク・チュンソフト所属のシナリオライターです。このころ私は知らなかったのですが、いくら社内の人間とはいえ、いくら「ドリーム（夢）対談」とはいえ、これはやりすぎだろうと戦慄しました。しかし、この単行本でも対談したり、ファミ通本誌でも対談したり、というか普通にふた

打越「そうこなくっちゃ！」

と、彼は軽やかにウインクして答えた。気持ちが悪い。私はできるだけ直視しないようにしながら対談を始めた。嫌なことはさっさと終わらせるタイプなのである。

小高「……じゃあ、自己紹介からお願いします」
打越「俺の名前は打越鋼太郎……本名だ。ちなみに親父の名前は“ごうじ”ってんだ。“ごうじ”の“ごう”は剛力彩芽の“ごう”。小高和剛の“たか”の字でもある。これも何かの縁かもしれねぇな。業界歴はかれこれ16年になるかな……。しがないライターだが、最近じゃあディレクターの真似事もしている……。ま、そんなところかな。続きは今度“語って！　チョーダイ!!”にゲスト出演したときにたっぷり聞かせてやるよ」
小高「だいぶ前に終わってますけど……」
打越「てへへっ〜〜!!」

愛嬌たっぷりに舌を出す打越を見て、私は思わず殺意を覚えた。

小高「……じゃあ、最後の質問です」
打越「えっ!?　もう!?」
小高「打越さんと言えばADVゲームで非常に高い評価を受けているクリエイターですが、ADVゲームにどんなこだわりが？」
打越「うーん、最近はわりと人妻モノにこだわってるかな。ただベッドでまぐわるだけのはどうも性に合わなくてね。やっぱAVには物語性、ナラティブ性（※）ってヤツがなくっちゃあいけねぇやな」
小高「いや、AVじゃなくて、ADVの話なんですけど……」

突っ込むのも嫌になるほど低レベルなボケである。私は急激に膨らんでいく殺意を抑えようと必死だった。だが、そんな私をよそに打越はかまわず続ける。

打越「そもそも、人類のオスは性的に欠陥を持ってんだ。ほかの動物は発情期になるだけで準備万端になるってのに、人類のオスはイマジネーションを働かせない限りそうならねぇ。そんな動物、ほかにいると思うかい？　というわけでAVにはよぉ……」
小高「打越さん、もういいです。いろんな意味で」

いつの間にか、私の手には護身用のナイフが握られていた。このまま続けていたら、取り返しのつかないことをしてしまいそうだった。だが、それでも打越はやめ

りで朝まで飲んでたり、実際はすごく仲良しなおじさんふたり組でした。小高が打越をいじり、打越が「やめろよ〜」と返す、でもたまに真面目に小高が打越を褒め、打越もそれに応えるように小高を褒める……ザ・イチャイチャ（THE ICYAICYA）です。なので、この回は公開イチャイチャ回です。安心してご覧ください。（担当K）

なかった。

打越「けどよ、いまの話とADVゲーム…… 関係ないわけでもないんだぜ? 何しろ、ナラティブ性に特化したゲームがADVゲームってヤツなんだからよ。俺はそいつを16年間も作り続けてきた。当然、こだわりを持ってるだろうって思われるかもしれねぇが、わりとそういうのは少ねぇんだ。扇子職人は好きで扇子を作ってんのか、歌舞伎役者は好きで歌舞伎をやってんのか……。そりゃあもちろん嫌いじゃあないだろうけど、それが目的かっつうと、違うんじゃねぇかって思うんだ。何よりも客の喜ぶ顔が見たいから。だから職人は扇子を作り、役者は舞台に立ち続ける。客を喜ばせるって目的を果たすのにいちばん手っ取り早い方法が、職人にとっては扇子を作ることだったし、役者にとっては舞台に立つことだったわけだ。俺も同じだよ。俺にとって、客を喜ばせるのにいちばん手っ取り早い方法が、AV男優になることだったんだ。俺がAVを選んだんじゃない。AVが俺を……」。

　それが、世界的ゲームクリエイター打越鋼太郎の最後の言葉だった。くり返される低レベルのギャグに私の頭は真っ白になり……気づいたときには、私は彼を殺していた。彼の手に握られているメモに気づいたのは、その直後のことだった。どうやら、私との対談に備えて、彼が事前に用意していたコメントのようだ。だが、そこに書かれていた一文を見て……私は思わず息を飲んだ。

　小高の印象かぁ…… あいつは本物だね。掛け値なしの本物だよ。いいか、何が本物で、何が偽物かを見極めるのは、とても大事なことなんだ。5年後、10年後、いや、もしかしたらほんの2、3年で、あいつはとんでもない化け物になってるかもしれねぇ。末恐ろしいヤツだよ。

小高「う、打越さん……!」

　思わず泣き崩れた私は、遠くから聞こえてくるパトカーのサイレンを聞きながら、心に誓った。罪を償った後、打越さんの後を継いで、必ずやADVゲーム業界を盛り上げて見せると。そう、すべてはお客さんを喜ばせるために……。

※ナラティブ……ゲームならではのインタラクティブな体験で味わえる、物語性などを指す。

ついに！ ようやく！『ダンガンロンパ』シリーズ最新作『絶対絶望少女』が発売日を迎えました！ ご存じの通り、本作は従来の“推理アクション”から、“コトダマアクション”と銘打ったアクション・アドベンチャーへと大きくジャンルを変えております。でも、どうしてアクション・アドベンチャーなんてジャンルにしたのか？ 今回は、それについてじっくりと答えてみたいと思います。

『ダンガンロンパ』のようにシリーズ作品になっていくと、ユーザーさんからの声もたくさん届くようになります。つぎにユーザーさんがどんなものを求めているのか、僕もある程度は理解していました。けど、そもそも“ユーザーさんの求めるもの”が“ユーザーさんが本当に楽しめるもの”なのか、という疑問が僕にはありました。思い返せば、僕は昔から“サプライズ”が好きで、誰かにプレゼントする場合でも、相手が欲しい物を聞いてプレゼントするのではなく、相手のために自分で選んだ物をプレゼントするタイプでした。だって、そこからまったく興味のなかった新しい世界が開けることだってあるわけじゃないですか。押しつけがましいと言われればそれまでですけど、僕はクリエイターとしてそんなプレゼント（作品）をユーザーの皆さんに届けたかったのです。「こういうおもしろいものもあるんだよ」、「こういう楽しみかたもあるんだよ」と僕が伝えたことで、ユーザーさんの楽しい世界が広がったら最高じゃないですか。要は、友だちにお気に入りのゲームソフトを貸すような気持ちです。そんな気持ちだからこそ、僕が家庭用ゲームでいちばん好きなジャンルである“アクション・アドベンチャー”を選んだというわけです。

それと、新しいジャンルに挑戦したもうひとつの理由。これは完全に作り手目線の話になってしまいますが、『スーパーダンガンロンパ2 』の完成時、

MEMO 『絶対絶望少女』発売直前の回です。スパイク・チュンソフトは開発フロアとプロデュース・マーケティング・営業などのフロアがわかれており、じつは開発スタッフとマーケスタッフが顔をあわせることは少なかったりします。当時は会議もマーケスタッフはプロデュースチームとのみ行っていたので、開発と何か

僕らスタッフはあのスタイルで作るゲームのひとつの到達点に達した気になっていました（あくまで“あの時点で”ですけど）。それくらいやり切った気持ちだったのです。だからこそ、僕らには“新しい挑戦”が必要でした。新たな挑戦となると、いろいろなものがイチから作り直しだし、いままでのセオリーも通じない。とてもたいへんな作業になります。だけど、“新しい挑戦”をすれば“新しい達成感”が得られる。この新しい達成感はクリエイティブ衝動のガソリンになります。「たいへんだけどやり甲斐がある仕事だ！」となるわけです。だから挑戦は燃える。創作活動においては、“楽”と“楽しさ”はまったく真逆のものということです。とはいえ、それに巻き込まれるほかのスタッフはたまったモンじゃないだろうなーと、最初は少し心配していましたが……実際には、スタッフみんながこの挑戦に果敢に取り組んでくれたので、むしろとても心強かったです。

　などなど、いろいろと理由を書きましたが……そんな風に僕らが新しい挑戦に踏み出せたのは、けっきょくはユーザーさんたちを信頼しているからこそなんですけどね。いいものを作ればちゃんと売れるし、ちゃんと評価してくれる。そう信じているからこそ、僕らは新しい挑戦に踏み出せたのです。「キレイごと」とか「媚びだ」とか思われるかもしれませんが、それは事実だからしかたない。だからこそ、『ダンガンロンパ』なんてワケのわからないゲームが、大勢の人に愛してもらえるところまで発展することができたわけですし。

　そんな意気込みでスタートした『絶対絶望少女』プロジェクトでしたが、始まってみると思った以上にいろいろなことがありました。ざっくりどんなことがあったのかというと……クオリティーが上がらずクラッシュ＆ビルド（※）の連続。大きな方向転換。けっこうな人数のスタッフが入れ換わった。プレッシャーがハンパない。量がハンパない。予算が膨らむ…… などなど。まぁ、何も問題が起こらないプロジェクトなんて存在しないし、意外とこういう“困難”が、結果的にプラスになってくれることも多いんですけどね。僕はこれを“クリエイティブとんち術”と名づけています（たったいま、名づけたんですけど）。困難をただやり過ごすだけでなく、それをお題としてとらえ、そこにおもしろい解（解決策）を出すことで、むしろ「困難前よりもいい方向に向けてしまえ！」という考えかたです。敵の力を利用して反撃する、合気道

やりとりをする際はほぼメールのみでした。そんな中、直接相談が必要な案件や届け物があったりして開発真っ只中のフロアのほうへ行くと……。なんだかみんな目が赤い！　なんだかちょっと変な臭いがする気がする！　なんだかとにかく空気が重い！　と、自分たちがいるフロアと雰囲気がまったく違っていて驚きま

的な考えかたです。じつは、『ダンガンロンパ』でおなじみの“2.5D”もそんな具合に生まれています。3Dでマップを作る資金的余裕はない……かといって、ただの2Dだとつまらない……そんなお題に対して生まれた解が、2Dと3Dの融合である“2.5D”という独自の演出方法でした。あのアイデアが出てくれたおかげで、『ダンガンロンパ』は飛躍できたと思っています。

もちろん、このやりかたが毎回うまくいくわけではありませんが、これが決まると滅茶苦茶テンションが上がります。“俺たちは無敵だ”状態です。でも、それも束の間で、すぐにつぎの困難がやって来て、「またかよ……」と心が折れそうになるんですけど。

まぁ、そんな風にいろいろな困難を乗り越え、『絶対絶望少女』はようやく完成し、なんとか発売日を迎えることができたわけです。もちろん、ただ完成しただけでなく、クオリティーもすばらしいものになったと自負しております。関わってくれたスタッフ全員が、最後の瞬間まで「少しでもおもしろくしてやろう」と戦い抜いてくれたおかげです。みんな、どんなときも“楽”よりも“楽しさ”を選んで、貪欲に創作活動に励んでくれました。ぜひクリア一後に流れるスタッフロールをじっくりと見てください。そのスタッフ全員が、魂を削ってユーザーさんを楽しませようとがんばってくれたクリエイターたちです……と言っても、スタッフロール中にもちょっとしたサプライズがあるので、スタッフ名ばかりに集中できない可能性もありますけどね。

さて、最後にもうひとつ。

いろいろなところで言っていることですが、『絶対絶望少女』はアクションゲーム初心者でも楽しめるように配慮した作りになっています。できれば、いままでアクションゲームを敬遠していた人たちも、本作を入門編として、ほかのいろいろなおもしろいアクションゲームを楽しんでくれるようになるといいなと思っています。アクション・アドベンチャーというジャンルには、家庭用ゲームならではの楽しみに溢れた名作ゲームがたくさんあるので、きっと、もっとゲームが好きになるはずですよ。

す。ちなみに、このときコミケや東京ゲームショウでグッズも出ていました。しかし発売前のゲームのグッズはなかなか思うように振るわず……悔しい想いをしました。（担当K）

誕生日は何もしなくてもやってくるが、自分が手掛けたゲームの発売日はそうではない。がんばって苦しみ抜いた挙げ句、やっと訪れる記念日なのである。つまり誕生日以上に盛大に祝わなければならないのだ！ 余談だけど、僕の誕生日はまわりに公表していないので、いつも誰にも祝われない。

そんなわけで9月25日。ついに『絶対絶望少女』の発売日を迎えた僕は、発売日恒例の都内店舗巡りに加えて、ある企画を行うことにした。「街中を歩く僕を見つけた人にはサインをプレゼント」というゲリラサイン会だ。前日にTwitterでその予告をし、当日は台風という予報が出ていたので、万が一に備えて海パン姿で出陣。もちろんビキニタイプ。巷では海パン男子のアニメが流行っているらしいので、我ながらナイスチョイスだったと思う。その甲斐もあって、最初に立ち寄った秋葉原では、着くなり3人に声をかけられた。まあ、そのうち1名は警察の職務質問だったわけだが、「僕は海パン姿ではありませんよ。バカには見えない服を着ているのです」と菩薩のような顔で言い逃れ、なんとかピンチを切り抜けることに成功。そのまま意気揚々とお店巡りを続けていくと、さすがに発売日とあって各所でかなりたくさん売れている光景を見ることができた……『英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ』の。いやー、『閃の軌跡Ⅱ』はすごい。とある店では店頭でコスプレイヤーが売り子をしているという力の入れよう。僕もせっかくの海パン姿なので、そのコスプレイヤーに絡んでやろうと、店先でタイミングを見計らっていると、日本ファルコム関係者と勘違いされたのか、5人ほどにサインを求められた。もちろん海パンから取り出したサインペンで快くサインさせていただきました（途中でサインペンではないものを取り出してしまうハプニングもあり！）。と、そんな感じで秋葉原をぶらついていたときに、思いもよらぬ大事件が起きた。

MEMO 『絶対絶望少女』発売日前日、突然小高のTwitterで「明日都内をうろうろしているぼくを見つけたらサインします！」というつぶやきが出ました。それを見た自分を含むマーケティングチームは「……どうする？」と困惑。本来こういうイベントっぽいことには付き添いが必要なのです。ただ、ゲームの制作が終わ

僕が横断歩道を渡っていると、向こう側から「小高さーん！」と、やたらといい声を発しながら突進してくるマスク姿の若き女性がいるではないか。あの人、見覚えがある……って言うか、『絶対絶望少女』で苗木こまる役を演じてくれた、声優の内田彩さんじゃないですかぁ!!　どうやら、前日のゲリラサイン会の予告を見て、仕事の合間に僕を捜しに来てくれたらしい。しかも、僕を見つけるまでにすでに1時間ほど秋葉原を探索しているとのこと。マジかよ！ 大人気声優にも関わらず、ひとりで秋葉原をうろつくなんて、恐るべきフットワークの軽さ！ で、せっかくだから記念にふたりでツーショット写真を撮ることに。だけど、マネージャーさんも僕の付き添いもいなかったので、道行く人に写真をお願いしちゃいました（ぱっと見でラブライバーっぽくない人を選んだのがせめてもの理性）。いやー、それにしても内田さんは本当にステキな人だなぁ。こんな思いつきの企画に乗っていっしょに発売日を盛り上げてくれるわ、僕の海パン姿に嫌な顔ひとつしないわ……そんなステキな人だからこそ、あんなステキにこまるちゃんを演じられるんでしょうね！

ま、そんなこんなで秋葉原では20人程度にサインをしたのだが、ぶっちゃけ、この段階で僕はもうかなり疲れていた。ただ、予告で都内を回ると言った以上、やめるわけにはいかないので、しかたなく新宿に移動。けど、新宿では量販店を始め、ほとんどの店で『絶対絶望少女』は完売状態。もはや店舗巡りの体をなしていなかったが、代わりにゲリラサイン会は大盛り上がりになった。着くなりすぐに4、5人に囲まれ、そこからあれよあれよと人が集まり、サイン待ちの列ができるほどに。駆けつけてくれたファミ通の編集さんが列整理をしてくれたものの、このままだとお店の人や怖い人に怒られちゃう！ だってここは新宿だぞ！ 龍が如き街だぞ！ と、僕は死の恐怖を感じた。すると性の保存本能が高まったのか、僕の海パンの中味はどんどん膨らんでいった。マズイ……と、必死で政治のことや年金のことを考えて心を落ち着かせようとするも、収まる気配は一向にない。まさに小高史上最大最悪のピンチ！ と、そんな時だった。突然誰かが僕の右肩をつかんだ。と同時に「見つけた……」と甘美に囁く声。ハッと顔を上げると、そこには見覚えのある金髪の女性が！「あっ、緒方さん！」。そう、苗木誠や狛枝凪斗でおなじみの、声優の緒方恵美さんじゃないですかぁ！ その姿に気づい

れば開発チームは一度落ち着きますが、マーケティングチームは発売タイミングくらいがいちばんあわただしかったりするのです。こんなゲリライベントならそんなに心配しなくても大丈夫ではないか、せめて突然の往訪で不審者扱いされないようゴール地点のナンジャタウンさんには連絡しておいたほうがいいんじゃな

たファンたちが歓声やら悲鳴を上げる中、緒方さんは「ほら、風邪引くよ」と、僕にやさしくジャケットをかけてくれた。おそらく、僕の海パン事情を見抜き、その窮地から救うために、わざわざこの混雑の中を僕に近寄ってくれたのだろう。ありがとう、緒方さん！ そのときの僕の顔は、フリーザの前に立ちはだかった悟空を見上げるクリリンのようだったと思う。きっと、そんな頼れる緒方さんだからこそ、みんなを希望に導くようなステキな演技ができるのでしょうね！ そして緒方さんは「じゃあ、がんばって」とだけ言い残して、颯爽と去っていったのであった。

そんなこんなで、新宿で40人以上にサインをした僕は、緒方さんからいただいたありがたいジャケット姿で、ゴールの地のある池袋へと向かった。この地で、僕は秋葉原と新宿をしのぐ大事件を期待していたが、実際はサインを求めてくれる人すらまばらで、尻すぼみのまま終わるのか…… とあきらめかけた矢先であった。ゴール地に設定したナンジャタウン（『絶対絶望少女』とのコラボ実施中！）に向かうと、そこには、たくさんの人たちが待ち受けているではないか！ ゆうに1000人は超えていたと思う。いままで『ダンガンロンパ』に関係してくれたスタッフ、声優、その他もろもろ……すべてが勢揃いしていたのである。みんな、口々に「おめでとう！」と言いながら拍手をし、僕を出迎えてくれた。僕は涙ながらにみんなの顔を見回しながら、「僕は…… ここにいてもいいんだね」と呟いていた…………。

記憶があるのはここまでである。

気がついたとき、僕は病院のベッドで寝ていた。酷く暴れるらしく、拘束された状態でだ。僕は困惑した。いったいどこからどこまでが夢だったのか。果たして、『絶対絶望少女』は発売されたのか。いや、そもそも『ダンガンロンパ』なんてゲームは存在するのか……わからない。だからこそ、僕はいまも病院にいながら、それを確かめるために、このコラムを書いているのである。頼むから誰か教えてくれ！ 『絶対絶望少女』は完成したんだよね？ ちゃんと……発売されてみんなの手元に届いているんだよね？ ねぇ！ ねぇってば！ 誰か、僕の話を聞いてくれよぉ!!

いか……などなど考えた末、けっきょく小高が行きそうな場所にだけ連絡して放置しました。ごめんなさい。（担当K）

ご存じの通り、現在のゲーム業界は過渡期である。ソーシャルゲームやスマホゲームが台頭し、コンシューマーゲームはどんどん肩身が狭くなっている。おそらく、この流れはさらに加速していくだろう。では、単純にソーシャルやスマホがコンシューマーにとって代わるだけなのだろうか? いや、それだけとも思えない。果たして、未来のゲーム業界はどうなってしまうのか? 開発者だけではなく、ファミ通のスタッフも、そして読者の皆さんも気になっているに違いない。というわけで、僕はそんなみんなのために10年後の日本にタイムスリップし、それを調査してくることにした。

僕は体を清め、全裸になると、さっそうと学習机の中へ飛び込んだ。途端に視界が歪み、自分の体が周囲の空間と混じり合うような感覚に襲われる。タイムスリップ成功だ。一瞬意識を失い、気づいたときにはすでに時間旅行は終わっていた。もう、ここは10年後の日本である。僕はターミネーターばりの全裸で片膝をついた状態で周囲を見回した。どこかの店内のようだ。ファンシーな装飾が目につく。どうやら、未来のメイドカフェらしい。

女性「きゃあああああ!」

突然、女性の甲高い悲鳴が響き渡った。振り返ると、若いメイドさんがひとりで立っていた。殺るか——? いや、過去から来た僕が未来の人間を殺せば時空が乱れるぞ——。すると、そこで彼女は意外な言葉を口にした。

メイド「あれ? もしかして、あなた……小高さんですか?」

なんと、メイドさんは僕のことを知っていたのだ。

メイド「ずっとファミ通の読者だったんです……コラムとか書いてましたよね。よ

MEMO このコラムの最後のほうに「ダンガンロンパ3はどうなる」と書いていますが、まさかアニメで『ダンガンロンパ3』を、ゲームで『ニューダンガンロンパV3』を展開するとはだれが予想したでしょうか。小高の頭の中になにがどこまであったかは不明ですが、案外こういう風に「何をしたいか」を何度も頭の中でくり返したり、実際

く知ってます。それに、私って昔からゲームが大好きで…… とくに古いファミコンとか『イルブリード』とか。じつはこの仕事を始める前に、ゲーム開発の仕事もしてたんですよ」

　これはちょうどいい！ さっそく未来のゲーム業界がどうなっているのか取材しよう！ ということで、彼女から拝借した予備用のメイド服に着替えつつ、さっそく質問を開始した。

小高「えーっと、いまって2024年ですよね？ だとすると、東京オリンピックはもう開催されてますね。どうでしたか？ ……あ、このメイド服すごく着心地がいいですね。僕の体にもピッタリだ！」
メイド「東京オリンピックですか……えぇ、大成功でしたよ。懐かしいですね。開会式では光GENJIのローラースケートショーが大盛り上がりでした」
小高「光GENJIって、古くないですか？」
メイド「あぁ、3代目のほうです」
小高「3代目って……J Soul Brothersみたいですね。まぁ、いいや。オリンピックはわりとどうでもよくて、それよりゲーム業界の話を聞かせてください！」
メイド「ゲーム業界は……すっかり変わってしまいました。あなたの知っているゲーム業界とは、おそらくもう別物でしょうね」
小高「ぐ、具体的には…？ やっぱりソーシャルゲームとかスマホゲームが主流なんですか？」
メイド「スマートフォン！ わぁ、懐かしいですね！」
小高「もうそのレベルで違うんだ……でも、家庭用ゲームはまだ残っているんですよね!?」
メイド「えぇ、もちろん残ってますよ。先月3DO2が発売されたばかりですし」
小高「えっ、いまさら!?」

　しかし、僕はとても欲しい。

メイド「まぁ残ってはいますけど……想像通り、コンシューマーゲームを取り巻く環境はとてもきびしい状況です。とくにビジネス的にはかなり苦戦しています。けど、それはあなたの時代でもそうですよね？ ただの開発者であるあなたでもいろいろと思うところがあるはずです。自分が開発したゲームに対して『ソッコーでクリアーして売ったから1000円で遊べたぜ』なんて書き込みを見たり、一方で『今月も30000円課金しちゃった』とか『プレイ動画だけ見れればいいや』なんて言葉を聞いたりして、言いようのない不安を抱えることもあるはずです。でもね、それが

に口に出したり文字に起こしたりするとぶれずにやりたいことを突き詰めることができるのだろうな、と小高を見ていると思います。（担当K）

どうしたんですか？ そもそも、あなたはどうしてゲーム開発を自分の一生の仕事にしようと思ったんですか？ あなたは自分が作りたい作品を作りたいんでしょう？ あなたは自分のゲームで人を感動させたいんでしょう？ それがやりたくてゲーム業界に入ったのでしょう？ だったらコンシューマーもソーシャルも、ゲーム業界がどう変わろうと関係ないはずです。逃げずにとことん勝負してみなさい。自分のやりたいことを貫きなさい！」
小高「あ、あなたは……？」
メイド「きっと、あなたたち開発者が誇りを持ってすばらしい作品を作り続けていけば、ゲームは廃れない。それだけは確かよ。そうすれば、この未来だって変わるはず……私もずっとゲームを作り続けていられたかもしれない」

　彼女は寂しげな目で窓の外に目をやった。僕は確かにその横顔に見覚えがあった。

小高「お、教えてください……あなたはいったい誰なのですか？」
メイド「ふふ……未来の整形技術はすごいのよ」

　そこで僕はようやく気がついた。そうだ、思えばメイド服のサイズがピッタリだった時点でおかしいと気づくべきだったのだ。いや、彼女が古いファミコンやレトロゲームが好きだと言った時点から……。そう、そのメイドさんは20年後の僕自身だったのだ！ ゲーム業界を辞めてメイドに転身したという、未来の小高和剛だったのだ！

メイド「あなたには私のようになってほしくないわ。だから未来を変えて……あなたがゲーム業界に飛び込んだときの気持ちをいまこそ思い出して」
小高「あ、あなたが本当に未来の僕なら……最後に教えてください！ 出るとか出ないとか噂になっている『ダンガンロンパ３』はどうなったんですか？ 完成したんですか？ いつ発売するんですか？」

　すると、彼女はふっと微笑んだ。それはどこか儚げで……けれど満足げな笑みだった。

　そして、現代に戻って来た僕は改めて決意を固めた。そうだ！ 僕は自分が作りたいゲームを作るだけだ！ それで人を感動させてやるんだ！ だから……僕はいままで通りに自分の道を突き進んでやる！ そんな決意とともに、未来の自分から授かったメイド服を着た僕は、再び戦場へと戻っていった。ゲーム開発という名の戦場へ……。

10月29日から11月3日にかけて、『ダンガンロンパ THE STAGE ～希望の学園と絶望の高校生～』が日本青年館にて上演された。このコラムが掲載されるころにはもう終わった話だろうが、これを書いているいまは、まさにその公演期間の真っ最中なのである。なので、その熱に浮かされたままの状態で、僕の舞台への想いを書き殴っていきたいと思う。

そもそも、今回の舞台は「ただ原作を貸しました」という以上に、自分にとってとても思い入れの深いものになった。その理由として真っ先に思いつくのは、今回の舞台のプロデューサーである堀江慶が、僕の大学の同期だったという点だろう。

僕らは日本大学芸術学部映画学科監督コースで4年間学んだ後、それぞれ別の道に進んでいた。彼は映画や映像の世界へと進み、すぐに大活躍。一方の僕は、冴えない潜伏期間を経てゲームの世界へ。そんな風に道を違えた僕らが、まさかいっしょに仕事をすることになるとは夢にも思っていなかった。だから、最初に彼から「『ダンガンロンパ』を舞台化したい」と聞いたときはとても驚いた。けど、べつに同期のよしみで彼の提案を飲んだわけではない。むしろ、最初は「身内なんでしょ？」と思われるのが嫌で、少し引いていたくらいだ。しかし、彼の「ゲーム原作ファンに向けた舞台というよりも、もっと大きい舞台にしてゲームを知らない人にも楽しんでもらいたい！」というひと言が、僕の気持ちを動かした。原作人気に乗っかるわけではなく、もっとすごい舞台にしようという彼の野心。それが見えたときに、僕は彼と組みたいと思うようになった。実際、彼は言葉だけではなかった。本気でそう思っていたのだ。そうでなければ、まさかNON STYLEの石田明さんを演出に起用したりしないはずである。ゲームファンに受け入れられるように、“ゲームの舞台化に定評のある…… ”などの前置きが使える演出家を起用したほうがいいに決まっているからだ。

さらに、会場選びにしても彼の本気は見てとれた。「日本青年館でやる」と最初に

MEMO 『ダンガンロンパ』の舞台化は、ほかにもふたつくらい提案をいただいていました。『ダンガンロンパ』シリーズはおかげさまでマンガ化、多くのグッズ化、アニメ化などいろいろな展開をしており、「つぎは舞台化だね」と話していながら、大人の事情だったり単純なクリエイティブのクオリティだったりで実現化が難しかったの

聞いたときは、「おいおい、埋まるのかよ……」と心配になったものだが、彼はその挑戦をし、結果的には前売りだけでほぼ完売になったのだから大したものだ。

そして、キャスト選びに関しても、本当にステキな役者さんたちを揃えてくれた。あまりにみんながステキすぎるので、僕もクリエイターとして燃えてしまった。今回、僕はあくまでシナリオ監修ということで、シナリオを読んで意見を言うだけにしようと思っていたのだが、なんだかんだで直接シナリオをいじらせてもらっている。これも、プロデューサー兼シナリオが僕の同級生だからこそのわがままである。演出の石田さんと深夜から朝までじっくりと話し合い、ガッツリと手を入れることができた。もちろん、ベースのシナリオありきだし、作業時間も多くは取れなかったが、それでも満足いくシナリオになったと思っている。とは言え、僕がシナリオをいじったからいい舞台になったなんて言うつもりは毛頭ない。舞台に関しては、シナリオはただの設計図にすぎない。そこから作り上げていった人たちがすごいのである。

その筆頭が、この舞台を演出してくれた石田明さんである。彼が舞台演出もやっているのは知っていたが、演出が本業というわけでもないし、大きな舞台は初めてということもあり、正直、最初は「大丈夫かな？」という心配もあった。しかし、それはまったくの間違いだった。彼は本当にすごい演出家だった。その才能をすぐに見抜けなかった自分を恥じるくらいに。細部にまで目を配れる視野の広さ、的を射た的確な指示、独創的なアイデア、そして全員から信頼されて愛されるキャラクター。やはりきびしいお笑いの世界でトップを取っただけのことはある……なんて言葉だけでは片づけられないレベルの才能だと思った。あまり使いたくない言葉だが、“天才”という言葉を使ってしまいたくなる。僕自身も、彼が演出する稽古風景を見ているだけでものすごく勉強になったほどだ。

そんな彼のもとで1ヵ月以上にわたる長い稽古を積んだキャストたちは、本当に想像以上の舞台を披露してくれた。以前から『ダンガン』ファンを公言してくれていた神田沙也加さんは、観る者を圧倒する江ノ島盾子っぷりだったし、本郷奏多くんは苗木誠の成長をしっかりと演じ切ってくれた。それ以外のキャストも、みんなちゃんと原作を理解し、それを舞台上で表現してくれていた。しかも、どのキャラクターもただ2次元を3次元で再現しただけでなく、再現したうえで新しいキャラにしていたのだから驚きだ（本物の葉隠康比呂である松風雅也さんはやっぱり本物だった）。さらに、モノクマダンサーズと呼ばれる16人の女性ダンサーたちも圧巻だった。彼女たちの中にはダンス経験がなかった者もいると聞く。そこからあそこまでのクオリティーに持っていくのは、並大抵の努力ではなかったはず。どのシーンでも全力でダンスをする彼女たちは、いつも舞台袖で息を切らしていた。彼女たちのがんば

です。そんな中、なぜここの制作チームを選び実現することになったかはコラムの通りなので割愛いたしますが、コラムの中で「石田さんと深夜から朝まで打ち合わせ」には私も同席しておりました。つぎの日、朝から会議だったのでつらかったです。（担当K）

りなしに、この『ダンガンロンパ』の舞台は成功しなかったと断言できる。

僕は、舞台初日こそ緊張しながら観ていたが、回を重ねるごとに緊張や心配はなくなり、頼もしさすら感じるようになっていった。僕は客席からこっそりと周囲の様子をうかがうのが楽しくてしかたなかった。あるシーンでは笑い、あるシーンでは泣き、あるシーンでは前のめりになる観客たち……。ライブだからこそのお客さんの反応は、ゲームを生業にしているとなかなか味わえるものでもない。

そして、最後のカーテンコール。舞台上に全キャストが勢揃いし、客席から溢れんばかりの拍手が起こるのを見て、僕はいろいろなことを思い出していた。

最初に僕が『ダンガンロンパ』のネタを思いついたのが2010年ごろ。いまから5年前だ。そのころは、まさか自分がこんな光景を見ることになるとは思ってもいなかった…… いや、どうだろう。思っていないだけで、何かを感じてはいたのかもしれない。僕はいままで、仕事でいろいろなアイデアを考えてきたが、『ダンガンロンパ』のネタを思いついた瞬間のことだけは、いまも鮮明に覚えているのだ。あれは本当に頭に電流が走ったような衝撃だった。あんな経験はいままで一度きり、あの瞬間しかない。もしかしたら、あのときの衝撃は、いまのこの状況を示唆していたのかもしれない…… と、最近はそんな風に思ってしまう。

それと、これは本郷くんと話していて思い出したことなのだが、主人公の“苗木誠”という名前には、当時の“何者でもなかった僕”の、『ダンガンロンパ』という作品に向けた想いもいっしょに込められている。「いまは苗木だけど、大きな木に育ちますように！」という想い。キャラクターに自分の願いを託すなんて行為は、後にも先にもこの1回だけだけど……本当に立派な木に育ってくれたものだと思う。そういう意味で、『ダンガンロンパ』は僕にとっての“希望”でもあったのだろう。

そう、まさに苗木誠のような“超高校級の希望”だ。

お昼どきの会議ってお腹が鳴ってしかたないですよね。「キュル……」っとひと鳴り程度ならまだしも、「ギャルルー！」とディストーションのかかったギター、もしくは「クキュゥ……」と、艶めかしい喘ぎ声レベルにお腹が鳴ってしまうこともあるので困ったもんです。自分でコントロールできないだけに、余計に厄介ですよね。男性の僕はまだしも、きっと女性の人は恥ずかしいんだろうなーと思います。でも安心してください。その恥ずかしそうな姿には需要がありますから。むしろ僕なんかは、控えめでかわいらしいお腹の音よりも、より激しくて情熱的な音のほうが好きだったりします。さらに言えば、高音よりも低音のほうがよくて、クリアーな音よりも濁った音のほうがいいです。ギャップ萌えというか、すごいモノを隠し持っている感というか、「上の顔はクールでも下のお腹は欲しがっているだろ？」って感じが、なんかグッとくるのです。

とか、そんなゲスいことばかり書いていると僕の好感度がどんどん下がってしまうので、特別にお腹が鳴ってしまったときのステキな対処法を教えてあげることにします。まず、お腹が鳴ってしまったことに気づいたら、すぐに服のお腹の部分に手を当てましょう。そして、そっと「コラ、出て来ちゃダメ。おとなしく隠れてて」と囁くのです。そう、服の下に子猫を隠していると装うのです。これにより、お腹の音をごまかせるだけではなく、子猫を愛する動物好きというやさしさもアピールできるので一石二鳥。まさに、マイナスをプラスに変換してしまうスーパーテクニックというわけです。お腹の音が喘ぎ声レベルだった場合は、子猫ではなく老犬を隠し持っている設定に変更すればいいだけなので、いかなる音にも対応できる優れたテクニックですね。どうです？ 革新的なテクニックでしょう？ ぜひお試しあれ。苦情

MEMO 本当はこのコラムはこのくらいの時期で終わりの予定でした。隔週での連載ではありましたが、約半年、本誌とは別のページで『絶対絶望少女』の露出ができていればプロモーション的には上出来です。そんな感じで「あっという間の半年だったな…… このくらいだったらそんなに自分がでしゃばらなくてもよかったな……」と、

は受けつけませんよ。

さて、話は大きく変わりますが…… 先日、僕が28年間暮らした実家(この時点でダメ人間エピソードですが)が、建て替えのために取り壊しになりました。地震じゃなくても揺れるという遊び心満載の家で、夜中に帰って来るとネズミがご挨拶してくれるサービスつきのステキハウスだったので残念ですが、しかたありません。で、その取り壊しの前に自分の部屋を片づけることになったのですが、もう懐かしくて貴重な物がつぎからつぎに出てくるので、ちょっと興奮してしまいました。僕が青春時代を過ごした1990年代のCDやレコードや雑誌がわんさかで、まさに宝の山。とくに当時のファッション誌とか、いったん読み始めると止まりません。グルメ、映画紹介のページからどうでもいいコラムのページまで、隅から隅までガッツリ熟読してしまいました。

で、そこでひさびさに"渋谷系サウンド"って言葉を目にしました。いまの若い子はピンとこないと思いますが、この"渋谷系"はまさに1990年代を代表するムーブメントで、僕の実家に置いてあった大量のCDやレコードも、ほとんどがこの"渋谷系"関連の物でした。もういまから20年前のムーブメントですが、僕はこの"渋谷系"は、いまこそ再評価されるべきなんじゃないかと思っています。渋谷系と言ってもいろいろな音楽があるのですが、ざっくり言うと歌謡曲っぽくない洋楽っぽい音楽です。フリッパーズ·ギターとか、ピチカート·ファイヴとか、オリジナルラブとか、渋谷のレコード屋を発信源としてブレイクしたアーティストたちを包括した呼称です。ぶっちゃけ、いま聴いても斬新に聴こえる音楽ばかりなので、オススメですよ。

当時の渋谷は、ギャルファッションなんかが流行り出したころでしたが、一方でミニシアターやレコード屋もたくさんあって、文化の発信地みたいなイメージがいま以上に強かった印象があります。そんな中で生まれた渋谷系サウンドは、1960〜70年代のカルチャーの影響を受けていて、それがきっかけであちこちのミニシアターでリバイバル上映が行われたりしていました。同年代にタランティーノの映画が流行った影響もあり、この当時はとかくリバイバルブームだったのが印象深いです。

担当の三代川さんにお礼メールを出したところ「あ、あんまり終わりとか決めてなかったですね…… おもしろいと評判ですし、よければもう少し続けませんか?」とのお言葉をいただきました。そんなわけで、気づけば50回を越え単行本1冊にまとまるくらいの分量になったのです。ここまで支えてくださったみなさま、ありがとうござ

けれど、渋谷系のアーティストたちは、単に昔の音楽をリバイバルしていただけではありません。遊び心に溢れたいろいろなことにもチャレンジしていました。たとえば、僕がとくに好きだったコーネリアスは、CD全盛期のころにあえてカセットテープでシングルを出したり、2枚組のレコードを同時にかけることでひとつの曲になるといった新曲の発表なんかもしていました。当時の彼らのインタビューなんかを読み返すと、とにかくクリエイターとして強いんです。お客の顔色をうかがいすぎないというか、「俺はこれがいいと思うんだ」的なスタンスで創作活動を行っているように感じました。音楽のみならず、ファッションや映画や評論などのさまざまなカルチャーで、遊ぶように活動していた彼らは、当時の僕らにとってカリスマ的な魅力を持っていました。「おもしろそう」をそのまま創作活動に活かしている感じがすごくカッコよくて、その姿勢はいまの僕にも多大な影響を与えていると思います。

僕にとって1990年代はカルチャーがいちばん楽しかったころです。あの時代に青春を過ごせて本当によかったなーと思います。けど、そんな懐かしい話ばかりで過去を振り返っていてもしかたがないので、僕も創作に携わる人間として、「あのころのゲームがいちばん楽しかった」と言えるような時代を作らねばと思います。

そういう意味も兼ねて、コーネリアスが新曲をカセットテープで出したように、僕もファミコンとかメガドライブで新作を作りたいのですが、誰かなんとかしてくれませんかね?

います。「つぎにやめるのは本当に人気がなくなったときだなぁ……」なんて思っていました。そんなさみしい終わりかたにならなくて本当によかったです。(担当K)

最近は“『ダンガンロンパ』の生みの親”なんて紹介されたりもする僕だが、当然ながらゲームはひとりで作れるものではない。僕ひとりでは何もできやしない。優秀な仲間がいてこその『ダンガンロンパ』なのだ！　いつもは照れくさくて言えないけど……せっかくだからこの場を借りて、そんなステキな仲間たちを紹介しつつ、感謝の気持ちを伝えたいと思う。キャラデザの小松崎、音楽をやっている世界のTKDはよく名前が出るので、今回は割愛。それ以外の人間を紹介していこう。

最初に紹介したいのは“菅原隆行”という男だ。『ダンガンロンパ』ではメインプランナー、『スーパーダンガンロンパ2』ではディレクターをやっていた人間で、学級裁判のゲームシステムと演出をひとりで作り上げた猛者だ。僕と同い年ということもあって、ゲームやアニメの趣味も非常に近しく、お互いのやりたいことがすぐに伝わるのがいい。彼とは、僕がスパイクに入社した直後に「何かおもしろいオリジナルゲームを作りたいね」と相談したときからの付き合いで、『ダンガンロンパ』のベースとなるアイデアを最初に見せた相手でもある。残念ながら、現在は暗殺されてしまったので『絶対絶望少女』には不参加となったが、つぎはきっとゾンビのように復活して参加してくれるに違いない。というか、そうでないとシナリオの相談をする相手がいないので困る。

つぎに紹介するのは“佐々木駿”という男だ。『スーパーダンガンロンパ2』からの参加で、『絶対絶望少女』ではディレクターをやっている。そして、最初に紹介した菅原隆行を暗殺した張本人でもある。プランナーとしてのアイデア出し以外にも、スタッフのスケジューリングや社内調整といった面倒な

MEMO　当然フィクションのスタッフ紹介なのですが、「これは嘘でしょう」とわかりやすいところ以外はだいたい本当です。菅原なんかは小高が本当に頼りにしているスタッフで、一部では「小高よりも頭がおかしい」と言われていたりします。パンツ集めを提案したのも彼です。最初に『ダンガンロンパ』が作られたときも、このふたり

役回りも引き受けてくれる、頼り甲斐のある男だ。そして若く野心もあるので謀略に長けていて、無茶難題を吹っかける僕を謀殺しようとしていたという噂もあるくらいだ。実際、すでにプロデューサーの暗殺に動いていたらしいが、その前に別の謀略に巻き込まれて死んでしまった。

つぎは“丸谷竜也”という男を紹介しよう。デザインチームの監修をしつつ、プロジェクト全体の取りまとめをしてくれている、チームの大黒柱だ。会社と現場の板挟みにあっても決してへこたれない強靭なマインドの持ち主で、みんなの面倒を見てくれる相談役のような存在。いわば頼れる兄貴分でもあるのだが…… 残念な欠点がひとつだけある。彼は腐川冬子ばりの二重人格なのである。ふだんはとても穏やかな性格なのだが、お酒を飲むと大猿になって暴れ出すのだ。こうなると、もう尻尾を切断しない限りはどうにもならない。そんな危険人物なのである。そんな彼も先日、『絶対絶望少女』の打ち上げの後に、別の大猿と戦って死んでしまったらしい。惜しい男を亡くしたもんだ。

おつぎは“『ダンガンロンパ』チームの峰不二子”という異名を持つ“中尾文子”を紹介しよう。『ダンガンロンパ』シリーズのインターフェースデザインを始め、モノクマ劇場などさまざまな演出をやってくれている。『絶対絶望少女』のチョッキンアクション演出も、ほとんどが彼女の仕業である。非常にセンスに溢れていて、なおかつ頭のおかしいデザインをしてくれるので助かっている。そんな彼女は、見た感じはふつうのかわいらしい女性なのだが、なぜかつねに藁人形を噛みしめている。そして藁人形を噛みしめたまま話すので、何を言っているのか聞き取れない。けど、機嫌がいいときは藁人形を2体同時に噛みしめているので、そのときが新しい仕事を依頼するチャンス！ そんな彼女だったが、藁人形の呪いによって残念ながら呪い死にしてしまった。安らかに眠ってほしい。

背景班のリーダーである“河原聡”も忘れてはならない存在だ。ダンガンロンパシリーズのすべてに参加してくれていて、なにしろほとんど怒ることがないので、チームの癒し系的な存在でもある。『ダンガンロンパ』愛に溢れているのもすばらしい。『ダンガンロンパ』の背景を作るのが大好きと公言してはばからないが、それ以上に子作りが好きなのも有名な話だ。その結果、な

があぁでもない、こうでもないと言い合っていたのですが、このあたりはファミ通編集部から発売されている『ダンガンロンパ1･2 Reload　超高校級の公式設定資料集　再装填』のインタビューにも書かれているのでぜひご覧ください。『ダンガンロンパ』にはここに書かれていないスタッフももちろんたくさんいるのですが、共通して言

んと子どもが105人もいる。「あと3人で除夜の鐘と同じ数だからがんばるよ！」と言っていたが、除夜の鐘と同じ数にして何がしたかったのだろうか。そして106人目の子作りの最中に死んでしまったので、その野望も潰えてしまった。

さて、つぎはプログラマーを紹介しよう。“伊藤謙吾”という男だ。彼はゲーム業界の大ベテランで、じつに90歳を超えている。最近では、ソースコードと調味料のソースを間違えるなど、脳の衰えも著しいが、まだまだ『ダンガンロンパ』にはなくてはならない存在だ。けれど、心配なことがある。働き者の彼は、よく深夜にデスクで仮眠を取るのだが、あまりに熟睡しているため、いつも死んでいるんじゃないかと心配になるのである。あるとき、「伊藤さん、いつまで仮眠してるんですかー？」と起こそうとしたところ、本当に死んでいた。おかげで、『絶対絶望少女』にも参加できなかった。

以上のみんなが、『ダンガンロンパ』をいっしょに作ってくれたステキな仲間たちだ。もちろん、これですべてではない。もっと大勢の開発者たちが『ダンガンロンパ』に関わってくれていて、本来ならみんなを紹介したいところなのだが、ファミ通が1ページしかよこさないので、泣く泣くあきらめることにする。そして、このスタッフ紹介を読んでもらえたらわかると思うが、愛すべき仲間たちはほとんどがすでに故人なのである。では、もう『ダンガンロンパ』はもう作られないのか？ もう『ダンガンロンパ』は終わってしまったのか？ いや、ここであきらめたらきっと死んだみんなが悲しむはずだ。

「生き残った僕は死んでいったみんなの希望も背負っているんだ……」。

その言葉を胸に、生き残った僕は前を向いて進まなければならないはずだ。そう、希望は前に進むんだ！

（注・このスタッフ紹介はフィクションです）

えるのはみんな『ダンガンロンパ』がものすごく好きというところです。愛ゆえに背景やキャラの配置、リアクションなど、細かく見ると「もしかしてこれも狙ってやったのか？」という演出が『ダンガンロンパ』シリーズにはたくさん盛り込まれています。ぜひ何度もプレイして探していただければ。（担当K）

今回は「これからゲーム業界を目指したいなー」と思っている若者に向けたコラムとします。なので、それ以外の読者はすぐに隣りのページのステキなコラムへと移動してください。間違っても、同業者の人は読まないでくださいね。僕が恥ずかしい思いをするだけなので。いいですね？ ちゃんと言いましたよ？ それでは、始めます。

今回のテーマは"プチブレイクしよう！"です。おかげさまで、僕が作っている『ダンガンロンパ』シリーズがプチブレイクしましたが、そのプチブレイクによってあやかった恩恵を書いていこうというわけです。要は、自分のプチブレイク体験を自分で語ろうとしているわけで…… ね、痛いでしょ？ でも、痛いのを承知でどうしてそんなことを書くのかというと、クリエイターとしてプチブレイクした後の楽しさを披露することで、少しでもゲーム業界に夢を持ってもらいたいからです。ゲーム業界で働きたいと思っている若者に、僕がゲーム業界のすばらしさを教えましょう、というわけです。とはいえ、しょせんはプチブレイクですので、たいした規模の話ではありません。本当のブレイクっぷりを知りたければ、僕の話を100倍くらい大げさにすればいいと思います。それと、最初に言っておきますが、僕はプランナー出身なので、どちらかというとそっちに偏った話になりますので、ご了承ください。

さっそく『ダンガンロンパ』シリーズがプチブレイクしてよかったことを書き連ねていきますが、最初に思いつくのは、ゲームやアニメやマンガといったいろいろなジャンルのクリエイターたちと会って、話ができるようになったことです。しかも"クリエイターどうし"として。クリエイターたちと話す際に、お互いに何をやっているか知っている状態で話すのと、そうでないのは、雲泥の差です。こっちが一方的に知っているだけでは、向こうにとっては"単なるファンとのトーク"なので、そこまで核心に迫る話はしてくれません。"クリエイターどうし"でないとできない話と

MEMO 個人的にいちばん好きな回です。ゲームクリエイターは憧れの職業であってほしいですね。見る人によっては「有名なゲームを作ってもそんなものかぁ」となってしまうかもしれないですが、ささやかでもどんな恩恵があるのかわかればモチベーションになるのではないかと思います。ちなみに、モテるかモテないかはさておき

いうのが確実に存在するのです。そして、その"クリエイターどうし"でないとできない話というのが、最高におもしろいのです。あえて相手の土俵(相手の作品傾向)に乗った話をしてみたり、今度は自分の土俵に相手を引きずり込んでみたり……すごく刺激的で、そこから意外なアイデアが閃くことも多いです。とくに、自分がユーザーとして楽しんでいた作品のクリエイターと、"クリエイターどうし"として話せることほど、楽しくて勉強になることはありません。まぁ、実際に何がおもしろいのかは、自分で確かめてみてください。自分で立ち上げた企画をプチブレイクさせて、クリエイターの土俵に上がってみてください。誰の言葉だったか、"一流の人間は一流の人間としか付き合わない"というのがありました。そこまで極端ではありませんが、正直そういうところはあると思います。プチブレイクじゃなくてちゃんとブレイクしている人はきっと、もっといろいろな人とこういう話ができて、楽しいんだろうなと思います。そのためには、僕ももっとがんばらねばなりませんが、皆さんもせっかくクリエイティブな業界を目指すなら、絶対にそこまで目指したほうがいいと思います。というわけで、がんばってプチブレイクしよう!

つぎは、みんなが気になるお金の話! まぁ、これはですね…… 業界全体が、かつてのファミコンブームやプレイステーションブームのようなバブル期というわけではないので、そんなにたいしたことにはなりません。しょせんはプチブレイクですし、会社員なので、印税ガッポガッポとかあるわけじゃないので。けど、僕は一応、がんばったぶんはもらえていると思っています。というわけで、会社によりますけど……がんばったらお金ももらえる! がんばってプチブレイクしよう!

つぎは、仕事がしやすくなるってことです。これは非常に大切ですね。プチブレイクしたことによって、仕事相手が自分の作風ややりたいことを汲み取ったり尊重してくれるので、説明の手間が省けるし、いい相乗効果が期待できます。思えば、最初に『ダンガンロンパ』を作ったころは、プロットを見せたりすると、「どういうキャラかわからない」、「なんでシリアスなシーンにギャグが入るの?」など質問攻めに遭ったりしていました。声優さんの収録の際にも、いまいち『ダンガンロンパ』の世界観をわかってもらえず、説明がたいへんだったこともあります。しかし、シリーズが続いて、アニメ化もして、作品を見てもらえる機会が増えると、「あぁ、『ダンガンロンパ』だからこういうことでしょ」とわかってもらえることのほうが多くなりました。クリエイター的には、"理解されないせいで本領発揮できない"ことほど辛

……有名になってファミ通さんに取材をしてもらったり、イベントに呼ばれたりするとだんだん「見られる」ことに気を遣うようになります。そしてファッションが変わったり、少しダイエットをするようになったり、見られることでなんとなく背筋が伸びたりとなり、カッコよくなります。そんな感じで、モテる可能性は高くなるので、

いものはないので、自分がやりたいことを尊重してもらえる環境はとてもありがたいです。というわけで、好きなものを作るためにも、がんばってプチブレイクしよう！

そして、これまたみんなが気になる、“モテるのか？”というお話。たまに冗談交じりに、「『ダンガンロンパ』は女性ユーザーも多いし、モテるんじゃないの？」なんて言われることもありますが、プチブレイクしたからといってオスとしてモテるかと言われれば、そんなことはありません。あくまでプチブレイクしたのは、スパイク·チュンソフトのみんなで作った『ダンガンロンパ』というタイトルであり、小高和剛という人間ではないので。それに、作品の魅力＝本人の魅力というわけでもありませんから。むしろ、僕なんかは広報担当者から「作品のイメージが悪くなるので、人前に出ないで引きこもってくれ」とよく言われます（心の声でそう言われてます）。でも、そんな魅力のない僕でも、プチブレイクのおかげでいろいろな人とお話ししてもらえる機会が増えたので、必然的に女性とお話しできる機会も増えました。そこからチャンスを広げればモテるのかもしれませんが……僕は、話してくれる女性の胸元をじっと見ているだけで満足なのです。ごちそうさま。というわけで……女性の胸元が見られるぞ！ がんばってプチブレイクしよう！

このほかにも、プチブレイクの恩恵はまだまだあります。コンテンツ系の親睦会とかにひとりで参加しても、名刺と作品名を言っていればなんとかなる。『ダンガン』舞台に姪とその友だちを招待して、誇らしい伯父さんを演じる。サンプルでもらったけど余ってしまったグッズを配るだけでありがたがられる。さすがにプチブレイク程度では接待はない。とか。

まぁ、いろいろと楽しいことばかり書きましたが、正直に言うと、それ以上にたいへんなことやしんどいことも増えたんですけどね…… だけど、これからゲーム業界を目指したいと思っている若者にそんな苦労話なんかしませんよ！ 若者よ、ゲーム業界はすごく楽しいところだぞ。才能に自信があるなら、ぜひおいで。そして、プチブレイクどころか大ブレイクする作品を作ってくれ！

ブレイクはおすすめです。（担当K）

コレクターなんて言うと、本物のコレクターの方々に申し訳ないのですが、僕はファミコンを中心としたレトロゲームを集めております。数で言うと、全ファミコンソフト（1250本前後と言われているはず）の半数近くである600本ほどを所有しております。ファミコン全盛期だった小学生のころに所有していたのは20～30本ほどしかなく、熱心に集め始めたのはいまから15年ほど前、僕が大学生のころからでしょうか。きっかけは、子どものころに友だちの家でやったゲームをもう一度やりたいと思い立ったことです。当時は、いまほどインターネットも通販も普及しておらず、都内でもファミコンを扱うゲームショップが少なかったので、僕は友だちといっしょにクルマで郊外の巨大リサイクルショップに行きました。その店はかなり豊富な品揃えを誇っていて、目当てのソフトがあったのはいいのですが、その豊富さのせいで余計な火まで点火。ズラリと並ぶ懐かしいソフトを前に、「このゲームやってたわー」、「このゲーム欲しかったんだよなー」とか話しているうちに、もうそのすべてが欲しくなってしまったのです。

その数年後に、テレビ番組『ゲームセンターCX』が始まって、ファミコンソフト全体が高額になっていきますが、この時点ではまだそうでもなかったので、僕は稼いだバイト代のほとんどをつぎ込んで、ファミコンゲームを収集するように。それは大学を卒業してからも続き、フリーのシナリオライターになった際に、僕はゲームショップ店員のバイトを始めるのですが、ここでもたくさんのファミコンソフトを買いました。当時の店長も大のファミコン好きで、その店舗のエース格でもあった僕は（自称じゃありません！ 本当なんですって！）、たくさん出勤することと引き換えに、少しだけファミコンソフトを安く買う権利を得たのです。僕はシナリオの仕事そっちのけでバ

MEMO 「新宿ロフトプラスワンでイベントやりたい！」を本気か冗談かでずっと言っていたのが、この単行本発売のタイミングで叶うとは……。（と、書いていますがこの段階ではまだ決まっていません。きっと担当さんが決めてくれるはず）とはいえ、ファミコンイベントの夢が叶っているわけでもないので、どなたか「小高にやらせ

イトをしまくり、そのお金をファミコンにつぎ込んだのでした。余談ですが、その店長は店で余剰在庫となっていた『クロス探偵物語』を僕になかば無理矢理買わせた人物でもあります。当時は、「べつにこのゲーム欲しくないけどなぁ」と思っていましたが…… それがきっかけでアドベンチャーゲームにのめり込んでいったので、そういう不思議な巡り合わせもあるんですねぇ。

とまぁ、そんな風に集めていくうちに、600本まで膨らんでいってしまったわけです。ファミコン以外にはメガドライブも集めていて、あとはスーファミとMSXを少々………といったところですが、これ以上手を広げるのはやめようと思っています。自宅以外に倉庫を借りなければいけなくなってしまうので。さて、それだけ集めると、つい他人に自慢したくなるのが人間というもの。というわけで、今回はせっかくなので僕が選んだ“ファミコンマイベスト5”を発表したいと思います。

ひとつ目は、『マイティボンジャック』です。『ゲームセンターCX 』でも幾度となく取り上げられているソフトなので、知っている方も多いのではないでしょうか。このゲームの魅力は、なんと言っても独特の操作感です。このゲームに攻撃はありません。ジャンプだけです。しかし、そのジャンプ力はファミコン史上最大とも言えるもので、そこからスピードや角度を調整し、敵のあいだをすり抜けつつ着陸するのが、もうとにかく楽しい！ 小高レビューでは10点のプラチナ殿堂入りソフトです！

ふたつ目のソフトは、『迷宮組曲』です。音楽はいいし、キャラクターはかわいいし、謎解きはおもしろいし…… 要はすべてすばらしいのですが、とくに印象的なのはボーナスステージです。1回目のボーナスステージでは、BGMを演奏する楽器はひとつだけなのですが、回を増すごとに楽器が増えていくのです。『迷宮組曲』というタイトルにぴったりだし、楽器を増やすことでボーナスステージのレベル感を表現するなんて、センスありすぎです！ これまた文句なしの10点！ プラチナ殿堂入りです！

そして3つ目は、アドベンチャーゲームから選びました。『メタルスレイダーグローリー』です。まるでスーファミのような緻密なドットで描かれる

てみたい！」という方がいらっしゃいましたらご連絡ください。（担当K）

正統派ロボットSFで、とにかくストーリーが熱い。アドベンチャーゲームと言いましたが、ゲーム性がそこまであるわけではないので、ノベルゲームと言ってしまったほうが正しいかもしれません。なので、手軽にプレイできますよ。僕は最新のプレイステーション4とかでリメイクしてほしいくらいに好きです。これも当然のように10点満点プラチナ殿堂です！

4つ目はシューティングゲームで、『サマーカーニバル'92 烈火』。プレミア価格となっているため、カセットを手に入れるのが難しいのですが……ぜひともやってほしいゲームで、ファミコン史上最速の弾幕シューティングゲームなのではないでしょうか。とにかく弾幕がすごすぎて、敵の弾が処理落ちしますが、それもゲーム性だと割り切ってからが勝負です。たぶん、初回プレイ時は秒殺されると思いますけど。BGMのゴリゴリテクノも気持ちよく、中毒性に溢れたシューティングゲームです。これも当然のように10点でプラチナ殿堂入りでーす！

そして最後は、ボードゲームから『レーサーミニ四駆 ジャパンカップ』です。数多くあるファミコンのボードゲームの中で、僕はこれがいちばん好きです。とにかくキャラクターが立っているし、起こるイベントがどれもおもしろい。いちいち笑わせようとしてくる。子どものころも夢中になってやっていましたが、いまやってもおもしろいです。僕のお気に入りはフランコです。もういまさら言う必要はありませんが、めでたく小高レビュー10点満点で、プラチナ殿堂入りです！

というわけで、足早にマイベスト5を紹介してきましたが、いやー、まったく語り足りない。紹介したいソフトがまだ山ほどありますよ。僕の将来の夢は、新宿ロフトプラスワンでファミコンのイベントをやることなので、誰かその手のイベントがあったらゲストで呼んでくださいね！

最近は、なんだか20代の若者と飲んだりする機会も多い。若いなーと思う以上に、彼らの人間的成熟っぷりに驚かされることばかりだ。ほとんどが、イラストや文章やマンガや音楽などで、すでにトップクラスの活躍をしている若者たちだからというのもあるのだろうが……それを差し引いても立派な若者たちだと思う。自分の周囲の人間をちゃんと尊敬し、自分たちの現在の境遇にしっかりと感謝の念を抱いていて、本当に大人だなーと感心してしまうのである。

では、僕の20代のころはどうだったか？ そりゃあもう、クソだった。驚くくらいクソでしたとも。“僕は、僕以上にクソな20代の若者を知らない”。そう断言できるほどにクソだったと思う。

僕が『ダンガンロンパ』の開発に取りかかったのは、30歳になったばかりのころで、そこからやっと人生に対して借りを返せるようになってきたけど、それまでは本当にダメだった。もともと、僕は大学在学時から映画を撮っていた。いわゆる自主映画というヤツで、自分で脚本と演出をして、自分のお金で映画を作っていたのである。そのうちの1本が、正直、タイトルを書くのも恥ずかしいのだけど、『パンプキン☆ヘッド』という映画だった。どういう映画かひと言で言ってしまえば、安っぽさを逆手に取ったB級映画である。あらすじは、宗教団体“ゾンビ教”という教団の人体実験によって、夢にゾンビが出てくるようになってしまった若者が、脳内探偵という怪しげな探偵に助けを求めたことから、夢の中でゾンビと探偵が戦うことになる……というわけのわからない映画である。

これが、それなりにお金がかかっていて（親からの借金だが）、じつはイン

MEMO このころはようやくアニメ『ダンガンロンパ3』の構想が固まって、シリーズ構成でああでもないこうでもないと言っていた時期です。あとは『絶対絶望少女』のコラボカフェを展開していたり、ショップで『ダンガンロンパ』のバレンタインギフトが登場したりしていました。このあとに本当に書くテーマがなくなってしまったら、

ディーズ映画の映画祭とかで、いくつか賞をもらったりもしている。その栄光のせいで、僕は“自分には才能がある”と思い込んでしまった……それが20代前半の話である。いまとなってはタイトルを書くだけで恥ずかしいので、本編なんて見れやしない。一度、飲み会で「小高さんの撮った映画を見てみたい」と言われたことがあるが、激怒して断った。たぶん、目の前で見られた日には、永遠に壁に頭を打ち続けるだろう。それは、映画自体への恥ずかしさもあるが、おそらく20代の自分自身への恥ずかしさのほうが強い。

　大学卒業後、“自分には才能がある”と思い込んでしまった僕は、「やらされてる仕事なんか、俺の生きる場所じゃねぇ！」と、仕事は適当に流しつつ、映画監督を目指して自主映画制作に励んでいた。半フリーターどころか完全なフリーター、もしくはニート状態だったこともある。しかし、いまとなっては、“夢を追う”のと“夢に逃げる”のは違うなと思っている。当時の僕は、夢に逃げていただけだ。もちろん、やる気や熱意はあった。本気で映画監督になろうと自分なりにがんばっていた。しかし、覚悟が甘かった。いまの僕が仕事に懸けている覚悟とは、まるで質が違っていた。あのころの僕は、稼げず、作品を人に見てももらえず、それなのに自意識ばかりが大きくて、見た作品を偉そうに批評したりしては、自分を大きく見せようとしている弱い若者だった……とか、書いているうちにいろいろと思い出して、本当に寒気がする。あのまま進んでいたらどうなったのだろうか、と。

　あのころの僕に才能がまったくなかったとは言わない。しかし、才能の使いかたがずれていたんだと思う。まわりにそれを教えてくれる人もいなかったし、いたとしても、きっと僕はそれをはねつけただろうから、気がつくのに時間がかかってしまった。僕がそれに気づいたきっかけは、勝負を懸けて挑んだ自主映画の撮影中に起こった。先輩から借りていた高価なカメラを盗まれてしまったのである。しかも、撮影中に立ち寄った自主映画仲間の上映会で、である。基本的に、自主映画の上映会には、一般の客はほとんど訪れない。みんな映画監督を目指して自主映画を作っている連中ばかりである。そんな中でカメラが盗まれたという事実に、僕はかなりショックを受けた。ある意味、そこにいる人間はみんな仲間のようなものだと思い込んでいたからである。だが、その思い込みのせいで、僕はカメラから目を離してしまい、

「パンプキン☆ヘッド」のことをもっと細かく書いてもらおうと思っていたのですが、残念ながらなんやかんや書くこともあったので実現しませんでした。（担当K）

その隙にカメラが盗まれてしまった。そのとき、僕は自分の中でプツリと何かが切れるのを感じた。

「……こりゃダメだ。いまのままだと、ダメなまま終わる」

僕はそこで、ようやく負けを認めたのである。それ以来、僕は"モノ作り"に対する意識をイチから考え直した。自分を大きく見せようとはせず、まずはひとつひとつちゃんと積み重ねて、やれることを丁寧にやっていこうと思うようになった。要は、芸術家気取りはやめて、職人になろうとしたのだ。幸い、僕にはゲームシナリオの仕事を紹介してくれる知り合いがいたので、そこから"仕事として"再出発できた。そして不思議なことに、気持ちを切り換えた途端に、運よくいろいろなことがつながっていった。そして、映画ではなくてゲームだけれど、ようやく「これが自分の作りたかったモノだ」という作品を生み出すことができた。やはり、僕は自分の才能の使いかたを間違っていたんだと思う。夢というモノに縛られすぎていて、自分が何がやりたくて何が得意なのか、逆に見えなくなっていたのだろう。

そんな経緯があるから、僕は"夢はあきらめなければ叶う"なんて思わない。むしろ、その言葉に恐怖すら感じる。あきらめたからこそ、いまが充実している。僕みたいなパターンもあるのだ。とは言え、"夢に向かって一生懸命やっていれば何かの役には立つ"とは思う。現に、いまでも僕が何かを作る際には、自主映画で培った映画作りの思考をベースにしている。20代のすべてを、ゼロから何かを作り出すという行為に費やしてきたことは、ムダではなかったと思っている。だから、僕はどんなにクソでも20代の自分を否定はしない。あのクソっぷりがあるからこそ、いまの僕もあるのだ。そんな感謝の気持ちも込めて、僕は愛情たっぷりに過去の自分に言いたい。

僕は、僕以上にクソな20代の若者を知らない。

突然ですが、先日発表されたスクウェア･エニックスのアーケードゲーム『スクール オブ ラグナロク』に、シナリオ担当として参加しております。ご存じの通り、僕はスパイク･チュンソフトというゲームメーカーに所属していまして、そんな人間が別メーカーのプロジェクトに参加するのは意外と珍しいことのようです。少なくとも、スパイク･チュンソフトとして、こういう形でゲームメーカーの垣根を越えて、人員を貸し出すことはほとんどなかったと聞いています。にも関わらず、僕の「やりたい」という気持ちを汲んで参加させてくれたのですから、スパイク･チュンソフトという会社はとても懐が深いですねっ！(はい、ヨイショ終わり！)。とは言え、僕には社内でやらなければならないことが決まっていて、この仕事を受けたところでその業務の負担が減るわけでもなく、むしろ逆に休日が減るだけだったりします。それでも、このプロジェクトはとても「やりたい」と思わせてくれる仕事でした。その理由は、このゲームが“アーケードの対戦アクション”だということです。

僕の世代は、まさに“対戦格闘”世代でして、中学校や高校のころは、毎日学校帰りにゲーセンに寄っては、『ストII』や『バーチャ』や『鉄拳』、『KOF』なんかを遊びまくる日々でした。部活には入っていたものの、さぼってばかりで、そのくせ放課後のゲーセン通いだけは欠かさない。……そういう意味では、僕は“ゲーセン部”だったのかもしれません。なんて書くと、いかにもゲームクリエイターっぽいエピソードですが、当時はべつに珍しいことじゃなく、ゲーマーもオタクも不良もふつうの学生も優等生も、いろいろな人たちがふつうにゲーセンに遊びに行く時代だったのです。そう、まさにゲーセン黄金期だったのです。とくに、僕は中高6年間を男子校で過ごしたので、女性との接点がなかったぶんだけ時間が余っていて、それをゲーセンに費やしてい

MEMO 『スクール オブ ラグナロク』の仕事のおかげで、スクウェア･エニックスさんのスタジオにうかがってニコ生をどんな感じでやっていくのか見させてもらえました。冒頭に書いてある通り、メーカーの垣根を越えて人材を貸し出すというのは弊社ではなかなかないので、とても勉強になりました。会社にあんな豪華なスタジオが

たものです。お金は、親の財布からくすねたり、バスに乗るところを徒歩にして定期代を浮かせ、そのお金をつぎ込んだりしていました。クズですね。

でも、何がそんなに楽しかったのでしょうか？ おそらく“勝負論”的な部分が楽しかったのだと思います。仲間どうしでリーグ戦を組んで王者を決めたり、武者修行と称していつもは行かないゲーセンに行ってみたり……剣豪気分での果たし合いが僕らを熱くさせてくれました。それと、ゲームだけではなく、そこに集まる友人たちとの交友も楽しみのひとつでした。お金がないときなんかは、人のプレイを見ながらただしゃべっているだけのときもありました。それでも楽しかった。僕らはゲーセンという“場”を楽しんでいたのです。当時は「とりあえずゲーセン行く？」を合い言葉に、ギャルがマックに集まるように、僕らはゲーセンに集まっていたものです。

しかし、そんな僕もゲーセンに行かなくなってから久しくなってしまいました。ゲーセンの数も減っていき、確かなファンはいるものの、いずれゲーセンという文化はなくなってしまうかもしれない……なんて話も耳にするようになる状態。実際、僕も“いつか対戦格闘のアーケードゲームを作ってみたいけど、もう無理だろうな”とあきらめていました。

そんなときに『スクール オブ ラグナロク』の話をいただいたので、僕は小躍りしながら「やった！ それやりたい！」と思ったのです。だって、“自分の考えた対戦格闘のキャラ”を実際に作れる機会なんて、そうそうないじゃないですか。これぞ、ゲーム少年のロマンです。すでにある業務に重ねての仕事だったのでハードではありましたが、とても楽しく仕事ができました。僕の考えた設定のキャラクターを、藤坂公彦さんがデザインしてくれて、岡部啓一さんがサウンドを作り、ディンプスさんがそれらをゲームに落とし込んでくれる……この工程だけでもずいぶんと楽しめました。キャラクターはまだ一部しか発表されていませんが、そんな僕のワクワク感を反映させたキャラクターのラインアップになっていると思います。

それと、ここからは勝手な想像なのですが……僕はなんだか、ゲーセンブームがもう一度やって来るような気がしているのです。ここ最近、ずっと

あるなんてすごい……。（担当K）

ゲーセンを支えてくれていたファンに向けたタイトル以外に、新規ファンを呼び込むような大型タイトルがいくつか出てきました。『艦隊これくしょん～艦これ～』や『モンスターストライク』などのアーケード用作品です。それに加え、ゲーセンという場自体にもおもしろい変化が生まれてきています。たとえば、“電脳九龍城”ことウェアハウス川崎店なんかは、ゲーセン好きでなくても行ってみたい場所です。18歳未満は入場できないのは残念ですが……こういった場自体が楽しいゲーセンがもっと増えてくることで、新たな活気が生まれてきそうです（個人的には、ゲーセン居酒屋みたいのができるといいなぁと思います。法律的にどうかはわかりませんが……）。

そんなこんなで、少しずつ“ゲーセン復権”の兆しが出てきているように感じるのですが、この兆しを生み出したきっかけのひとつとして、マンガ『ハイスコアガール』の存在は無視できません。いまはいろいろあって休載中ですが、自分と同時代のゲーセン体験を描いてくれたことで、僕自身はとても勇気をもらいました。あの作品は、僕みたいに“かつてゲーセンに夢中だったゲームクリエイター”の目を、再びアーケードに向けてくれたんです。だからこそ、『スクール オブ ラグナロク』もゲーセン復権にひと役買えたらいいなぁと思っています。

とまぁ、そんな想いを持って『スクール オブ ラグナロク』に取り組んでいますが、けっきょくのところ、僕は世界観とシナリオだけですので、実際のゲーム部分は開発のディンプスさん次第なわけです。ただ、先日見せてもらったところ、演出が盛りだくさんですごくおもしろそうだったので、これはかなり期待できそうです。あぁ、僕も早く自分が携わったゲームをゲーセンで遊んでみたい！ そうなったとき、この仕事は“かつてゲーセンに夢中になっていた自分に対して誇れる仕事”になるので、いまからその時が待ち遠しいです。ディンプスさん、がんばって！

じつは、僕はあまりアドベンチャーゲームをやりません。美少女ゲームやエロゲーはほとんどやったことがないし、弊社の看板でもあるサウンドノベル系ですら、そんなにやっていません。けど、ミステリーゲームだけは別です。かつて、僕自身もシナリオを担当していた『神宮寺三郎』シリーズを始め、『クロス探偵物語』、『逆転裁判』、『DS西村京太郎サスペンス』シリーズ、『ミステリート』、『御神楽少女探偵団』などなど、好きなミステリーゲームを挙げれば、キリがありません。

僕は、ミステリーこそが、アドベンチャーゲームの醍醐味をもっとも活かしていると思っています。もちろん異論は認めますよ。ただの僕の独断なので。そこまで言うからには、お前は小説もミステリーばかり読んでいるのだろうと言われると…… じつは、意外とそうでもありません。僕は毎日の移動時間を利用して、だいたい月3冊は小説を読んでいるのですが、俗にいう純粋なミステリーを読むのは2ヵ月に1冊程度でしょうか。なので、超有名な古典ですら読んでいなかったりします。アガサ·クリスティとかは1～2冊くらいしか読んだことがありません。一方、『ダンガンロンパ霧切』を書いている北山猛邦さんは、もはやミステリーの生き字引と化していて、ほとんどのミステリーを読んでいるのではないかと思えるほど詳しいです。さすがは“物理の北山”の異名を持つだけあります。本職の小説家は違いますね。

だからと言って、僕のミステリーへの愛が弱いわけではないですよ。好きでなければ、トリックなんて考えられませんから。ただ、“読者”という立場になったときに、少し好みが偏っているだけです。僕が好きなのは、ミステリーの中でも“本格ミステリー”と呼ばれるものでして、謎解き、トリック、

MEMO ミステリーを取り扱っているゲームクリエイターだからこそ出てきたワード、「ハウダニット」と「フーダニット」! なかなか耳慣れない言葉かと思いますので、もしご存じなかった方がこのコラムでこの言葉を知った……ということでしたら、「あの『ダンガンロンパ小高』って本は意外と役に立つんだよ」と、ぜひまわりに宣伝し

頭脳派名探偵の活躍などを主眼とするミステリーです。これらの作品の中には、ときどき「そんなバカな！」というようなトリックも出てきますが、それも含めて大好きです。若干、人間が人間らしく描かれない部分もあり、好き嫌いは分かれると思いますが、このジャンルでしか味わえない醍醐味があります。

　これはいろいろなインタビューで語っているのですが、ミステリーの中でも、俗に言う“メフィスト系”と呼ばれるジャンルが大好きです。“メフィスト系”というのは、講談社発行の小説雑誌『メフィスト』から生まれた新人賞・メフィスト賞出身の作家たちを指す言葉で、僕と仲のいい北山猛邦さんや、佐藤友哉さんも、このメフィスト賞の出身作家だったりします。なぜ僕が“メフィスト系”をそんなに好きなのか……それは“なんでもありのミステリー”だからです。「それってどんなんだよ？」と気になったなら、まずは“メフィスト系”の代表格作家でもある清涼院流水さんの『コズミック 世紀末探偵神話』を読んでみてください。僕と“メフィスト系”の最初の出会いが、まさにこの本だったのですが、これを読めば“メフィスト系”がどんなものか、すぐにわかると思います。そもそも、事件の入りが“今年、1200個の密室で、1200人が殺される。誰にも止めることはできない”ですからね。もうこの時点で読むしかないでしょう。もちろん結末もすごいことになっています。いろいろな意味ですごいことになっています。あ、薦めた僕を怒らないでくださいね。でも、本当に、読む価値は大いにあると思いますよ。なぜなら、こんな読書体験はめったにできませんから。そんな清涼院流水さんを始めとする“メフィスト系”の作家さんは、かなりそうそうたるメンバーばかりですので、ネットなどで調べて、興味を持ったら、片っ端から読んでみるのもおもしろいですよ。ふつうのミステリーでは物足りなくなりますから。そう、僕のようにね。

　そんな“メフィスト系”が『ダンガンロンパ』に影響を与えたのは、間違いありません。最初に言ったように、ミステリーゲームが大好きだった僕は、いざオリジナルの企画を立ち上げようとなったとき、真っ先にミステリーゲームを作ろうとしたのですが、すでに王道である『逆転裁判』があるのに、そのまま本格ミステリーで勝負しても意味はない。「……だったら、とことん邪道な“推理エンターテインメント”を作ろう！」と考え、そんなこんなで『ダン

てください。かくいう私もこのコラムでいろいろ知ることが多く、清涼院流水先生はこのコラムで知りました。『コズミック』も実際読んで、単純におもしろかったなぁというのと、奔放なところが小高の作品に近いものを感じると思って「なんとなく似てますよね」と言ったら「馬鹿にしてんのかー！」と言われました。これだけは納得い

ガンロンパ』が生まれたわけです。何がどう影響されたというわけではないのですが、まぁ思想的な部分ですね。“おもしろければ何でもあり！”。そういった部分で、強く影響を受けています。基本的に、僕はミステリー小説が好きだから読んでいるだけで、「これが参考になりそう」といった気持ちでは読んでいません。ゲーム内で使うトリックも、小説のトリックとはまるで違いますからね。

小説のトリックで重要なのは、“読者にバレないこと”、“驚かせること”であり、主眼は“隠す”ことに向けられます。しかし、ゲームの場合は“ユーザーに解かせること”、“解いていて気持ちがいいこと”が大事で、ここでの主眼は“解ける”ことに向けられるのです。まぁ、そのうえで驚きがあるとなおよしなので、がんばってそれを目指そうとは思っています。それと、小説では“ハウダニット”（How had done it =どうやって殺したか？）の部分、要はどんなトリックだったのかがいちばんおもしろい部分なのですが、ゲームでユーザーに解かせる場合には“フーダニット”（Who had done it =誰が殺したか？）の部分がいちばん楽しいところになります。とくに、『ダンガンロンパ』のようなキャラクターメインのミステリーだと、なおさらです。とはいえ……これまた、そのうえでおもしろいトリックがあるとなおよしなので、がんばってそれを目指そうとは思っています。

なんだか、ミステリーへの想いを熱く語るつもりが、「がんばります」の連呼になってしまいましたね……。いや、でも本当にがんばりますよ。ついでに、このコラムも打ち切りにならないようにがんばりますよ……えぇ、はい。

きませんね。イベントとしては「コミケットスペシャル6」というイベントに出て、モノクマの耳を売ったりしていました。（担当K）

先日、久しぶりに中高校時代の友人と飲んだ。僕らは12歳のころに出会い、そこから6年間を男子校で過ごした仲間である。卒業から17年間経つというのに、いまだに定期的に会う友人どうしなのだから、これはもう人生の宝だ。こんな宝を得られるのだから、男子校は本当にいいところだ。……って、そんなわけがない！ あそこは恐ろしい場所だ！

男子校に6年間もいると、何かが歪む。当然だ。思春期になった途端、女子との接点のいっさいを奪われてしまうのだから。当時の僕は、NHKで放映していた『中学生日記』を見るたびに「くそう。女子と日常会話できるなんて、うらやましい！」と、嫉妬で死にそうになっていたくらいだ。けど、僕なんかはまだマシなほうだ。その飲み会にも来ていたS氏（いまは飲料メーカーで立派なサラリーマン）なんかはひどい。授業中にテニスボールを入れる容器に自分の尿を入れ、それを友だちに見せては興奮していた。きっと性欲が暴走しすぎて、欲と行動の接続がおかしくなってしまったのだろうけど、男子校はこんなことの連続なのだ。まぁ、後で振り返るとそれはそれでおもしろいんだけど。実際、『ダンガンロンパ』で一部のファンに好評の（その残りからは不評の）下ネタのすべては、この時代に培われたといっても過言ではない。

このまま続けると危険な話ばかりになるので、話題を変えます。

基本的に、僕は嫉妬するタイプなので、発売前のゲームソフトをあまり持ち上げるのは嫌なのだけど……『龍が如く0 誓いの場所』が非常に楽しみだ。わりと本気で楽しみで、ここまで発売が待ち遠しいゲームは久しくなかったくらいだ。といっても、僕はシリーズのファンではない。『龍が如く』は1作

MEMO　コラムに書くことはないけれど、忙しいというのがこの時期の小高です。『龍が如く0』が楽しみ！ と書いていますが2017年になってクリアーした報告を受けました。本当にこのころくらいからインプットが大変だったんじゃないでしょうか。そしてライセンス展開としても少しおとなしかった時期でここに書けることもない

目を馳星周の名前に釣られてやったきり、まともにプレイしていない。そんな僕が、この『龍が如く0』に惹かれた理由は、今回の舞台がバブル時代だからである。僕はバブル世代ではないけれど、だからこそ、バブル世代は僕にとっては未知の世界で、何もかもが新鮮でおもしろいのだ。「当時は肩幅の広さで男らしさを競い合ってたんだ。だから、みんな肩幅の広いスーツを着てたんだぜ」とか言われても信じちゃうくらいに、異世界なのである。ほとんどSFのようでありつつ、もっと身近な感覚…… 言うなれば"すぐそこにあるSF"って感じなのだ。この"すぐそこにあるSF感"がいかなるものか知りたければ、『彼女が水着にきがえたら』や『波の数だけ抱きしめて』や『就職戦線異状なし』といった映画を観るといい。僕の言っている感覚が伝わると思う。ついでに言うと、いま挙げた映画のすべてに織田裕二が出ている。織田裕二のバブル感恐るべし。だからこそ『龍が如く0』にも出てほしかったなー。きっとオファーはしたんだろうなー。

僕はこの"すぐそこにあるSF感"が好きなので、バブル時代だけではなく、戦後のいろいろな時代に興味があったりする。たとえば、高度成長期の日本。基本的にまだ戦後間もない時代なので無国籍感がハンパなく、あちらこちらでビルが建設中で、なおかつ微妙にいまも名残があったりするのでおもしろい。僕はこの時代の日本の様子を見たいがゆえに、古い日本映画を観ている。もうストーリーとか俳優さんとかいっさいお構いなしで、ひたすらその後ろにある背景を見ているのだ。

そういえば、このあいだ、そんな僕にふさわしいテレビ番組をやっていた。このあいだと言っても、2015年の正月にやっていたNHKの番組(しかも前年の夏にやっていた番組の再放送)なので、少し古い話題かも知れないが、『ニッポン戦後サブカルチャー史』という番組だ。1950年代から始まり、現代2010年代までのサブカルチャー史を、1時間ずつ全10回にわたって解説していくという番組で、劇作家である宮沢章夫が講師となってレクチャーする形式を取っており、たいへん見応えがあった。エンターテインメントを仕事にする人はもちろん、エンターテインメントを愛するすべての人たちに観てほしい内容だった。と同時に、クリエイターとしていろいろと考えさせられる内容でもあった。

のです。(担当K)

1950年代の“太陽族”、1960年代の“新宿カルチャー”、1970年代の“雑誌大ブーム”、1980年代の“コピーライト文化”、そして90年代の“オタクカルチャー”などなど……どの時代のサブカルチャーも、圧倒的な熱量に支えられていた。そして、その熱量の源となったのは、人々を引っ張り上げるクリエイティビティーだった。要は、そのころのサブカルチャーは、取っつきにくく不親切。だからこそ、自分から探しに行かないと出会えない。しかし、その飢餓感が熱狂を生んでいたのである。では、いまはどうだろう。あらゆるものが便利になった。いろいろなものが安くなった。それはそれでとてもいいことだとは思う。好きなときに好きなものが見聞きできる。お手軽にいろいろなものが楽しめる。つまらなかったらすぐにやめればいい。受け手にとてもやさしい時代になった。そのぶん、熱狂が生まれにくい時代でもある。たぶん、いまは“消費されるカルチャー”の時代なのだろう。あらゆるエンターテインメントがものすごいスピードで流れていき、作品に求められるのはスピード。そういう時代。

それもいまという時代だけの特色ならおもしろいのだが、この先ずっとそれが続いてしまうのではないかという気がして恐い。極端な話、ここから先のカルチャーには特色がなくなってしまうんじゃないかと心配なのだ。まぁ、そうならないように、もっと受け手が熱狂できるようなものを作り出せばいいという話でもあるのだけれど。僕らは、それが届くと信じるしかない。本当におもしろければ、たとえ敷居が高くても人が集まってくれると信じるしかない。とまぁ、新年早々そんな事を考えさせられて、2015年は非常に気合を入れて臨もうと思ったわけなのであった(もう3月だけど!)。

なんだか後半は少し堅い話になってしまった。おかげで、前半の尿の話から落差がすさまじい。

3月2日から3月6日の5日間にわたり、サンフランシスコにて開催されたGDC2015（ゲームデベロッパーズ カンファレンス2015）というゲーム開発者向けのイベントに行ってきた。当のGDCから依頼があって、偉そうにも講演することになったのだ。

ただ、通訳ありとはいえ、海外での講演なんて初めてだし、そもそも飛行機も苦手だし、忙しいし、録り溜めているアニメもあるし、ファミ通を買わなくちゃいけないし、少子高齢化に関して考えないといけないし、飛行機が苦手だし……ということで、断ろうかなーと思っていたところ、「そんなに飛行機が嫌ならビジネスで行ってもいいよ」という天上人からのありがたいお言葉を頂戴したので、思い切って行ってみることにした。今回は日本人講演者が少ないと聞いていたので、少しは業界に貢献したいという想いも影響した。

前日までに仕事を切りのいい段階まで仕上げ、講演の練習もそこそこに、僕はサンフランシスコへと旅立った。案の定、飛行機の中では寝られず、ワインをしこたま飲んで恐怖心を麻痺させつつ、少子高齢化について考え続けること9時間……ついにサンフランシスコへとたどり着いた。何気に、アメリカ本土も初である。

最初に思ったのは、とにかくデカい。街のいろいろな物がデカいし、道路もデカい。街中に立つといろいろとガーッと見渡せるのである。そういう景色を見ていると、『絶対絶望少女』はなんて日本的なマップだったんだろうなーと思った。いろいろな物を細かく詰め込んだ街並ってのは、日本ならではなんだなぁと再認識させられた。しかし、逆に言えば、このマップデザインはFPSの多数戦はともかく、スニーキングアクションなどには向いていないように思う。『絶対絶望少女』もそうだが、物陰から敵が出て来てビビるという感覚のゲームには、日本的な作りのマップのほうが合っている。なので、結論としては、我々のチ

MEMO　「今回は書けることがある！」となったのがサンフランシスコの回です。こういうコラムを手伝っていますがチームは別なので私は連れて行ってもらえません……。前回同様、やはりこの時期はライセンス展開もおとなしく、思い出が抜けている時期です。（担当K）

ームは間違っていなかったということでいいのではないだろうか。

そんなことを思いながら、サンフランシスコの街をいろいろと散策してみたのだが…… とにかくホームレスの多さが目立った。サンフランシスコという街は、アメリカの中でもかなり住みやすい気候らしいので、きっとホームレスにも住みやすいのだろう。とは言え、この多さには少し面食らった。一方で、サンフランシスコはここ数年でスタートアップ企業がたくさん集まって来たため、家賃が急騰しているらしく、1Kの部屋でも日本円にして40万円以上するそうだ。この貧富の差、日本もこうなってしまったらと思うと、少しゾッとした。

だが、街並み自体は非常にステキで、ヨーロッパ的な建築物も多数見られた。さすがは港町といったところだろう。日本で言えば、神戸とか横浜みたいなイメージかもしれない。そして、気候も寒からず、暑からず、あるかとらず……そう、アルカトラズ！

サンフランシスコはアルカトラズ島が有名なので、いろいろな所でアルカトラズグッズを売っていた。囚人をイメージしたゆるキャラっぽいのもいた。もちろん買わなかったけどな！ そして、サンフランシスコの名所といえば、ほかにもゴールデンゲートブリッジなどあるが、僕がいちばん感動したのは、あのものすごい坂と、そこを走るケーブルカーだ。うおおっ！『クレタク』(『クレイジータクシー』)まんまじゃねーかぁ！ この長い長い下り坂を、君を自転車の後ろに乗せるわけではなく……客を後部座席に乗っけて、アクセルいっぱい吹かしてくだっていきてー！ と思わず興奮してしまった。

そんな風に、みずからのセガっ子っぷりを再確認した勢いで、僕はサンフランシスコの大通り沿いにあるゲームショップに入ってみた。『ダンガンロンパ』は売ってるかなーと、店内を見回すものの……そもそもPS Vitaコーナーすらない。数分かけて店内をウロウロした挙句、ようやくPS4コーナーの端で申し訳なさそうに陳列されているPS Vitaを発見。だが、やはり『ダンガンロンパ』はない！ いきなり出鼻をくじかれた僕のテンションは見る見るうちに下がっていった。あぁ、この広いアメリカ大陸において、俺という存在は、そしてモノクマという存在は、なんてちっぽけなんだ…… その夜、GDCに備えて、日本を旅立つ前に、背中に入れてもらったモノクマタトゥーを、僕は泣きながら消してもらった。誰も『ダンガンロンパ』なんて知らないんだろうなぁ。つまりは、俺の講演なんて誰も見に来ないんだろうなぁ。この街には日本語の通じる人はほとんどいないし、コーヒーショップで「コーフィー、プリーズ」と言っている

のにカプチーノが出てくるし、けっこういいホテルでさえ従業員はみんな大ざっぱだし、初日にしてもう日本に帰りたくなってしまったのであった。

しかし、落ち込んでいる暇はない。今回のサンフランシスコ行きには、GDCでの講演以外にももうひとつ大事な仕事があった。アメリカのメディアのインタビュー対応である。せっかく来るなら……ということで、欧米で『ダンガンロンパ』のパブリッシングをしてくれているNISAさんが手配してくれたのだが、2日間で13本のインタビューというハードスケジュール。さらに、日本のメディアも入れると、16本にもなった。これにはさすがにグッタリとしてしまったが、しかしどのメディアもすごく『ダンガンロンパ』が好きで、とても詳しくて、僕はいたく感動してしまった。

意外なことに、重複する質問はほとんどなく、それぞれが聞きたいことを正面からぶつけてくるので、答える僕も次第に白熱していった。で、そんなインタビューの中でたびたび聞いたのが「『ダンガンロンパ』は欧米でも大成功と言えますが……」という言葉だった。じつは、僕はアメリカで『ダンガンロンパ』がどれくらい売れているのか知らなかったので、通訳をしてくれているNISAの方に「『ダンガンロンパ』ってこっちでどのくらい売れてるんですか？」と聞いてみた。まぁ20000本くらいだろうなーと思っていたところ……なんと「1作目は10万本超えてますよ」との言葉。僕は驚いてしまった。まさか、そんなにたくさんの人が、海を越えたこの地で『ダンガンロンパ』をやってくれていたなんて！おかげで、僕の下がっていたテンションは一気に急上昇したのであった。……というところで今回は終了である。

じつは、この後、僕や『ダンガンロンパ』を揺るがす、いやひょっとしたら世界を揺るがすかもしれなかった大事件が勃発したのだが……それは次回に持ち越すことにする。その大事件とは何なのか!?　そんな事件に巻き込まれてしまった小高はいったいそこでどうしたのか!?　次回掲載を心して待て！

まず、皆さんに謝らなければならないことがあります。

前回の掲載時に"この後、僕や『ダンガンロンパ』を揺るがす、いやひょっとしたら世界を揺るがすかもしれなかった大事件が勃発した"と書きましたが、じつはあれは嘘でした。そんな事件なんて何も起きませんでした。このコラムで初めて前後編の流れになってしまったので、何とかヒキを作らねばと思って、つい偽装工作をしてしまいました。心よりお詫び申し上げます。

まぁ、そんな感じでサンフランシスコではとくにこれといった事件もなく、とても平和に過ごすことができた。唯一のピンチは、深夜にタバコを吸いにホテルの外に出たとき、コールガールらしき女性(しかも横幅がかなりある)に、「スケベ、カムヒアー」と詰め寄られたことくらいだ。もちろんついていったわけだが、不思議とその後の記憶がないので、ここに書くことはできない。

ついでに旅レポ気分で書いておくと、食事はとてもおいしかった。というか、欧米で『ダンガンロンパ』のパブリッシングをしてくれているNISAさんやらにご馳走になったので、基本的においしい店に連れていってくれたのだと思う。ありがたい。どれもこれも本当においしかった。しかし、いちばんおいしかったのは、飛行機の機内食で食べた和食だった。さすがビジネスクラスである。そしてけっきょく、僕は味覚も日本人だったということだ。ただ、向こうで連れていってもらったカニ料理屋さんではおいしさ以上に、とても印象深い出来事があった。たまたま、僕らの座ったそばのテーブルに、『ファイナルファンタジー』シリーズの生みの親である、ゲーム業界のレジェンド坂口博信さんがいらっしゃったのである。坂口さんは今年のGDCアワ

MEMO　この1年後、今度はディレクター·佐々木とふたりでサンフランシスコに行くことになります。今度はNISAのイベントでしたが、このとき小高は『ニューダンガンロンパV3』の海外版発売決定ということで壇上に上がっております。そのときいっしょにモノクマ着ぐるみが登場したのですが、なんとその中身が佐々木だったと

ードにて生涯功労賞を受賞したので、それに出席するためにいらっしゃっていたようだ。そして、そのテーブルには、ミストウォーカー所属であり、僕がシナリオを担当しているアーケードゲーム『スクール オブ ラグナロク』のキャラクターデザイナーでもある藤坂公彦さんの姿もあった。僕はここぞとばかりに藤坂さんに声をかけ、坂口さんに挨拶させてもらった。藤坂さんが「『ダンガンロンパ』の…」と説明してくれた際に「あぁ！」と言ってくれたので、僕の中で「坂口さんは『ダンガンロンパ』を認めてくれている」という結論になった（わざわざ否定の事実を教えてくれたりしなくていいですからね！）。

　とまぁ、そんな出来事もありつつ、ついに本番のGDC講演の日がやって来たわけである。あらかじめ会場を下見に行ったのだが、これが嫌がらせかと思うくらいに広い部屋だった。「ここにたくさん人が来ても、逆に人がほとんど来なくても、どっちでも嫌だよ！」と痛烈に思った。しかも、前日までインタビューづくしだったので、ほとんど練習できていない。これはもう開き直るしかない！ と、気楽な感じで挑んだのがよかったのかも知れない。思ったよりはうまくしゃべれた気がする。まぁ、その講演の内容は、広大なネットの海に浮かぶファミ通さんの記事を見てもらえばいいと思う。だいたいそこに載っている通りのことをしゃべったので。ただし、記事に不満があるとすれば、最初に僕がアドリブで言った、「皆さん、部屋を間違えてはいませんか？ これから講演するのはここにいるチンケな僕ですよ。後でビックゲストとして小島秀夫さんが登場したりしませんよ？」というギャグが全カットされていた。しかし、会場ではまったくウケなかったので、当然と言えば当然だろう。

　ともかく、この講演で語った“魅力的なゲームには魅力的なキャラクターが必要”という持論は、本当に心底そう思っている。もちろん、当てはまらないゲームもたくさんあるけど、少なくとも僕はそういう気持ちで仕事に取り組んでいる。そのキャラクターを作るプロセス自体は、いつも必ず同じやりかたが通じるわけではなく、もっといろいろな要因が影響して生まれる場合もあるが、ゴールは必ず“魅力的なキャラクターにする”というところを見据えている。嫌なヤツなら嫌なヤツなりの魅力や、悪役なら悪役なりの魅力を追求している。そういった点も含め、海外の開発者にも僕の手法が少しで

か！ ディレクターって、わりとエラい役職だと思うのですが、なぜか進んでモノクマの中に入ってくれたそうです。優しさの塊みたいな人間です。（担当K）

も参考になったのなら、わざわざサンフランシスコまで行った甲斐もあるというもんだ。

あ、ちなみに書いておくと、受講者の数は多からず少なからずという絶妙な塩梅だった。まぁ、恥ずかしくないくらいは入ってくれたと思えて、ホッとした。そして、その受講者の中には『ダンガンロンパ』ファンもけっこういて、講演後にたくさん質問してくれたりした。なかには、講演前のナーバスな状態になっている僕に「サインください」とか「写真撮ってください」と話し掛けてくる人もいたのだけれど、「ありがとう。でも、できれば講演の後にしてくれるかな？」と返すだけの英語力が僕にはなかったので「イエス！」と笑顔で応じるしかなかった。で、これはさらに余談で、なおかつ、きっとそのときの人たちはどうせこのコラムを読まないだろうから書いてしまうのだが……向こうの人たちは、写真を撮る際にすごく体を密着させてくるので、僕はちょっとドギマギしてしまった。とくに、女性の中には、大胆に腕を組んできたりする人もいるので、僕は思わずコールガールとの一夜を思い出してしまいましたよ。いや、本当は行ってないんだけどね。

まぁ、そんなこんなでサンフランシスコの旅はとても有意義なものとなった。海を越えた向こう側にも、自分たちの作ったゲームをプレイしてくれている人がいる。自分の書いた物語に感動してくれる人がいる。この事実を知って、やる気にならない開発者はいません。だからって、海外受けを狙うとかそういう話ではなく、"自分たちがおもしろいと思うゲームを本気で作れば、それは世界中に広まるんだ"ということを実感できたのが重要なのだと思う。それは青臭い理想論かもしれないけど、青臭い理想論なくして作られたエンターテインメントなんてつまらないと思うので、僕はそういうスタンスでこれからもゲームを作っていきたい。そう決意した旅となった。

ある日、僕に1通の手紙が送られてきた。手紙の送り主は、かの天才シナリオライター打越鋼太郎だった。そこには「『パンチライン』という約束された名作でアニメデビューするのでインタビューしに来い！」と書かれていたので、僕はしぶしぶ指定された場所へと向かった。

　行ってみて驚いた。そこは都内の一等地。しかもお城のような豪邸である。
打越「やぁ！　よく来たなぁ！」
　打越はガウンに赤ワインという昭和の芸能人スタイルで現れた。
小高「う、打越さん……どういうことです？　この立派な家は？」
打越「買ったんだよ。『パンチライン』御殿だ」
小高「御殿って……『パンチライン』はまだアニメ放映が始まったばかりですよね？」
打越「成功は目に見えてるから、先に借金しまくって買ったんだ。ガハハ！」
　僕はめまいがした。もはや自信家を通り越して妄想家である。ともかく、こうして打越へのインタビューが始まった。
小高「では、最初の質問です。『パンチライン』はいままでと作風がガラリと変わりましたよね？　理由は何ですか？」
打越「確かに、いままで俺が得意にしてたのはSFっぽいジャンルだったな。（自分の右胸を揉みながら）けど、ほら、『シュタインズ・ゲート』が出てきたろ？（自分の左胸を揉みながら）あれがずば抜けておもしろくてさぁ。これを越えるSF作品は、俺ではもう作れねーと思っちまったんだよ。（自分の右胸を揉みながら）」
小高「あ、打越さん……話の内容はともかく、なんで自分の胸を揉んでいるんですか？　しかも交互に」
打越「あ、これ？　左胸が10代の弾力で、右胸が30代の柔らかさがあるんだ。不思議議だろ？　どう？　試してみる？（ニッコリ）」
小高「いや、けっこうです……つぎの質問に移ります。えーっと、ゲームがスパイク・チュンソフトではなくMAGES.から出るのは、スパチュンが嫌いだからですか？」

MEMO　『ニコニコ超会議』に出たり、宝島社さんから江ノ島盾子にフィーチャーした『ダンガンロンパ スペシャルファンブック』が出たりしていました。そしてアニメのシナリオはあいも変わらずまとまらず……ようやく1話目のたたきができたくらいでしょうか。策に困った小高は再び夢の対談の犠牲者に打越を選んだのでした。ただ、

ガシャーンと、ワイングラスの落ちる音が響いた。
打越「な、何を言ってるんだ！」
　突然、打越は取り乱し始めた！
打越「ぼ、僕はぜんぜんスパチュンLOVEですよ！　だ、だって僕のスマホの待ち受けは中村会長と櫻井社長の画像ですし！　ははっ……あはははははっ！」
　なんだかいろいろありそうな気配がしたが、とりあえずつぎの質問へと移った。
小高「えーっと……さっき『シュタインズ・ゲート』の話がありましたが、ずばり『シュタインズ・ゲート』よりも成功できますか？」
打越「もちろんだとも！　しかし謙虚に“それは無理ですよ。がんばりますけどね”くらいにしておいたほうが、みんなの受けもいいだろう。だから、そう書いておいてくれ」
小高「はい！　じゃあ、そのように書いておきます！」
　元気よく答えて、つぎの質問へと移った。
小高「えーっと、『パンチライン』はどんな人に見てもらいたいですか？」
打越「おぉ！　やっといい質問だ！」
　打越は左胸を重点的に揉み始めた。僕はそれを見て、
小高「……ははーん、さては10代に見てもらいたいんですね？」
打越「な、なぜわかった!?」
小高「打越さんの左胸は10代の柔らかさがあると言っていました。あなたは10代を意識するあまり、無意識にその胸を揉んでいたのですよ」
打越「な、何たる推理力……！」
　打越はガックリとうなだれながら続ける。
打越「まぁ……要は中学生とかに親に隠れてこっそりと見てもらいたいんだ……マンガで言うと『まいっちんぐマチコ先生』とか『Oh！透明人間』みたいに……」
小高「古いですよ！　せめて『To LOVEる-とらぶる-』って言ってください！」
　僕は思わず手にしていたボールペンを投げつけた。
打越「痛いッ！　でもイイッ！」
　打越は頬を紅潮させつつ、ボールペンを返してきた。とんだ変態オヤジである。
小高「変態ついでに聞きますけど……『パンチライン』の主題歌はしょこたん＆でんぱ組が担当すると話題になりましたね。彼女たちとは会いましたか？」
打越「あぁ、こっちは原作者様だからな。もちろん会ったさ。いや、たいしたモンだ。ビデオメッセージの収録でも、簡単な指示の後、リハもなしでいきなり本番。伝えなきゃいけない情報を、カンペなしできっちりと盛り込んで、最初のみんなの決めポーズ的なやつも、何回か練習しただけでしっかりと揃える……俺はすぐにトイレに駆け込んだね。そんでズボンのチャックを下ろし……」

この夢の対談がすべて夢かというとちょっとだけ本音も入っていたりして、とくに「社内で非常に肩身の狭い思いを……」というのはよく聞いていました。ふたりはとても仲良しですが、そういうのも言い合えてしまう仲になったのはうらやましいです。（担当K）

小高「あ、もういいです。そのへんにしましょう」
　僕はボールペンを2本投げつけた。
打越「あっ！　ありがとうございますっ！」
小高「えー、つぎの質問ですが……打越さんはこの作品でさらにブレイクすると思いますが、ブレイク後の展望を教えてください」
打越「コンセプトバーを経営して国王……いや神として君臨することだね」
小高「そうですか。深く聞かずにつぎの質問に移ります。もしブレイクしなかったらどうしますか？」
打越「えっ……？」
　途端に、打越は不安そうな顔になると、見る見るうちに子どものように泣きじゃくり始めた。
打越「や、やだよぉ……そんなのやだよぉ……」
小高「あっ！　ごめんなさい！　打越さん、泣かないでっ！」
打越「僕も…『シュタインズ・ゲート』みたいにメチャおもしろい作品を作って……大成功したいんだよぉ……いや、『ダンガンロンパ』程度のプチブレイクでもいいからさぁ……」
小高「プチブレイク……」
打越「『ダンガンロンパ』のせいで僕は辛かったんだ……社内で『ダンガン』旋風が吹き荒れる中、僕はずっと、社内的に非常に肩身の狭い思いをしてたんだよ……社内の人たちと廊下ですれ違うたびに、“あ、ゴクツブシが通ったよ、うぷぷぷ”って後ろ指を指されているようで……」
小高「うるさいっ！　プチブレイクとはなんだッ！」
　気づいたときには、僕の足元には血まみれの打越鋼太郎が転がっていた。やってしまった――。と、そのときだった。僕は打越が手にしたメモに気づいた。そこには“ゲーム版の『パンチライン』で小高さんにお願いしたいギャグ”と書いてあった。彼は、ゲームで使うギャグを僕に考えてほしいとお願いするつもりのようだった。
小高「……なんて面倒くさいことを頼もうとしていたんだ」

　しかし、それを考えてあげることが彼への弔いにもなる。そう考えた僕は必死にギャグを考え、そしてゲームのスタッフへと送った。おそらくゲーム版に収録されているはずである。天国の打越鋼太郎はそのギャグを見て笑ってくれるだろうか――笑ってくれるといいな。

同僚？ ライバル？ 飲み友だち？ 仲良しふたりの関係は？

小高　初めて会ったのは飲み会ですよね。アドベンチャーゲームのクリエイターで集まっていて。

――それはスパイクとチュンソフトが合併するよりも前ですか？

小高　前ですね。親会社があって、スパイクとチュンソフトがその下に並列していた感じでした。

打越　『ダンガンロンパ』はもう発売してたんだっけ？

小高　世に出た直後くらいですね。『ダンガンロンパ』はいつごろプレイしたんですか。

打越　ええと、合併してから……。

小高　なんでプレイしてくれたんですか。

打越　それはまあ大人として……。

小高　（笑）

打越　でも前からすごく気にはなっていて、“やりたいゲームリスト”にはずっと入ってた感じですね。この業界は発売してすぐにプレイってのがなかなかできないので、きっかけが合併だっただけで。

小高　おもしろかったですか。

打越　すっげえおもしろかったです。

小高　最初は馬鹿にしてたんじゃないですか？「どんなもんじゃい」みたいな。

打越　いや、ぜんぜん馬鹿にしてないよ！ まずビジュアルでやられましたね。雑誌とか見て。これはインパクトがあるなと思って。それで、やってみたらミステリーとしてよくできているし、キャラの掛け合いが軽妙でサクサク読める。シナリオ書いてる人すごいなあと。そのときはもう会ってたんだけど（笑）。

――ふたりで飲むときは、どんなお話しをされるんですか。

小高　ゲスい話？

打越　ゲスい話しかしてないよね。あとは、仕事にまつわる愚痴とか。

小高　打越さんは仕事好きなんですか。

打越　仕事してる最中は大嫌いだけど、「早く終われ早く終われ」って言いながら12時間ぶっ通しで仕事して、最後の１文字書いた瞬間はすっげえ気持ちいい。

小高　ぼくの場合は達成感がある瞬間ってそんなにないんですよ。いつまでもシナリオい

じってしまうので。
打越　そういうタイプだもんね。
小高　だから、発売してやっと達成感が得られるというか。でも、いざ発売してみると不安のほうが勝っちゃうので、達成感を感じる瞬間ってそんなにないんですよね。
打越　でも俺、褒められたらうれしいよ。
小高　そう！ クリエイティブな仕事してるときって、ずっと根を詰めてるじゃないですか。だから褒められると気持ちいいですよね。その瞬間はやっぱり欲しいです。
打越　あとね、俺は世界中でひとりからも叩かれたくないんだよね。
小高　え、そんなシナリオでしたっけ。
打越　書いてる途中は、「叩かれてもいいからおもしろいものを書くんだ」って思ってるんだけど、実際に叩かれるとすっごいへこむ。
小高　なるほど。
打越　だからほんとうは『君の名は。』みたいなのがやりたいんだって。
小高　（笑） こんな話ばっかしてます。飲み屋では。

打越鋼太郎、アドベンチャーゲームを語る

小高　打越さんが最初におもしろいと思ったアドベンチャーゲームってなんですか？
打越　やっぱ『かまいたちの夜』じゃないですかね。
小高　『かまいたちの夜』でアドベンチャーの道を選んだ？
打越　いや、アドベンチャーがやりたくてゲーム業界に入ったわけではないんですよ。ボードゲームを作ろうと思って業界に入ったら、いつの間にかギャルゲーを作ってて……。
小高　打越さんって、フラグを大事にするじゃないですか。あれってやっぱりギャルゲーやってた人だなと思うんですよね。ギャルゲーって、分岐を経た末にトゥルーエンドに進むじゃないですか。あの文法だなと。
打越　あれは、俳句の七五調みたいな一種のフォーマットなんですよ。その中でどうやって個性を出すかという。
小高　フラグ系のアドベンチャーだと、全員助かるトゥルーエンドで溜まったストレスを発散させられるじゃないですか。どんなにひどい展開を書いたとしても、1個だけハッピーエンドがあれば許されるというか。
打越　そうだね。やっぱりそれはギャルゲーの文化で発明されたやつだと思う。
小高　『ダンガンロンパ』の場合は一本道だから、そこのカタルシスの取りかたが難しいんですよ。
打越　まあ、 でも俺は両方とも良し悪しがあると思っていて。 それが言いたかったのが『ZERO ESCAPE 刻のジレンマ』なんだよね。
小高　どういうことですか。
打越　長くなるからいいよ。
小高　いや、言いましょう。
打越　ええ、じゃあ1分で話すね。分岐型のシナリオって、それぞれのルートに嫌なことだけじゃなくて幸せなこともあったはずなのに、最終的にトゥルーエンド以外の歴史は全部なかったことにされちゃうじゃない。それは嫌だと思ったんだよね。だってそんなの書き手とプレイヤーのエゴじゃないですか。『ZERO ESCAPE刻のジレンマ』のシナリオは、そのア

ンチテーゼでもあった。
小高　なるほど。ぼくは、そうやって世間に言いたいことなんて本当はないのかもしれないです。一石を投じたふりをしてるけど、それすらエンターテイメントでやってるというか。
打越　うんうん。
小高　希望とか絶望とか、人生哲学的な要素も入れ込みますけど、そうしたほうがよくなると思っただけで。べつに希望は前に進むんだとかぼく自身は思ってないし。
打越　いま小高さんが話したことって、『ダンガンロンパ』にすごく反映されてると思ってますよ。たとえば、江ノ島が最悪の死にかたをするときに、プレイヤーは「ザマミロ」と思うんだけど、本人は喜びながら死んでいく。評論家の人はそれをニヒリズム思想というかもしれないけど、小高さんはただそのほうがおもしろいからやっているだけで。
小高　そうそう。「今回のシナリオはどうしてああいう展開にしたんですか？」とか聞かれてもロクな答えが出てこなくて。「単純におもしろくなると思ったから」っていうただそれだけなんですよね。

小高和剛、アドベンチャーゲームを語る

打越　小高さんはアドベンチャーゲームの思い出とかあります？
小高　『クロス探偵物語』ですかね。やっぱり推理アドベンチャーかな。
打越　推理物で有名な作品だと、『ポートピア連続殺人事件』があって、『かまいたちの夜』があって……。
小高　そこでいちどなくなるんですよね。で、また復活するのが『DS西村京太郎サスペンス』。
打越　あ――!!　あったねえ!!
小高　なので、そのあいだは空白ではあったんだけど、サターンとかプレステでちょっとだけ出てた作品は好きだったりしますね。
打越　『夕闇通り探検隊』とか。

小高　『トワイライトシンドローム』とか。
打越　なるほど。俺が逆に『ダンガンロンパ』がいいなと思うところは“動機”なんだよね。ミステリーを書くとき、いちばんめんどくさいのってじつは動機じゃない？
小高　そうですね。
打越　動機が軽薄だと「こんなしょぼい理由で人殺さねえよ」って突っ込まれちゃうから、純粋にトリックとか謎解きを楽しめなくなっちゃうじゃん。でも『ダンガンロンパ』はゲームのルールそのものを動機にしてる。発明だなあと思いますね。
小高　シナリオライターらしいコメントだ。
打越　だから、自分で書いてて、「動機めんどくせえなあ!!」っていうのがいつもあって。『極限脱出』シリーズも脱出の過程を楽しんでほしくて作ってるので。

小高　『バトルロワイヤル』が先駆者なのかな。「現代日本を舞台にバトルものが作りたい」というのが先にあって、戦う動機なんかジャマだから排除してしまいましょうという。
打越　でも、黒幕が人を集めて殺し合いさせるってのも滅茶苦茶なシチュエーションですよね。そこに説得力を持たせるオチもまた難しいなと。
小高　だから、最初の印象でおもしろいなと思ったデスゲームものっていっぱいあるけど、オチまで知ってる作品ってほとんどないじゃないですか。
打越　ははは。
小高　『ダンガンロンパ』で毎回オチをつけてられてるのは……すごいなと思いますよ。
打越　はははは。ちゃんとやってるじゃん。

『ダンガンロンパ』次回作にはルート分岐システムも……？

小高　『ダンガンロンパ』も『極限脱出』も三部作で完結したじゃないですか。次回作を交換して作るとしたらどんなゲームにします？
打越　俺が『ダンガンロンパ4』を作るってこと？
小高　そうですね。
打越　じゃあ、あれかな。『V3』の6章だけ入れ替えるかな。
小高　そんなのはダメですよ!!
打越　ぼくは否定するわけじゃないけど、商業的に考えたら……。
小高　ダメですって!!　もっとまじめにやってください。
打越　逆に小高さんが『極限脱出』やるならどうするの？
小高　ものすごくポップにしちゃいますね。舞台もSFじゃなくて現代にしたりとか、重くなりすぎないように……っていう感じの答えが欲しいんですよ。
打越　予定調和じゃんか。
小高　いいんですって。じゃあ『ダンガンロンパ』を分岐ものにするならどうしますか？
打越　分岐ものにするなら……、まずはアドベンチャーパートの行動で誰が殺されるかを変えるよね。ルートごとに犯人も被害者も別で。
小高　完成まで5年はかかりそうですね。
打越　そうならないために、それぞれのストーリーはもっと短くして、横に広げるんじゃないかな。
小高　ああ、3章×3分岐みたいに。
打越　できれば、"使われてる小道具はいっしょだけどトリックは違う"みたいな感じがいいかな。退屈にならないように。
小高　人数も減らさなきゃだめですよね。7人とかが現実的かな。
打越　そうだね。裁判パートとかも短めにして、重くなり過ぎないように。
小高　いけそうですね。じゃあ、それ作りましょう。
打越　ええ!?

僕は映画が好きだ。大好きだ。ゲームやマンガやアニメや小説は、若干“勉強のため”という意識が働いてしまうのだが、映画に関しては、いまだにただのいちファンとして楽しめる。いまは忙しくて、昔ほどたくさんは観られなくなってしまったけど、それでも気分転換に週2～3本ほどは観ている。

そんな僕は、日本大学芸術学部映画学科というところで映画を学んでいた。みっちり映画漬けの日々だったけど、映画に飽きたりせず、逆にとても濃厚で楽しい4年間だったと思う。僕の創作の原点であるという以上に、四六時中誰とでも映画の話ができるという環境が楽しくてしかたなかったのだ。高校の通学中のバスの中で「映画が好きなら映画を学べる大学に行ってみれば？」と教えてくれた助川くん、ありがとう。おかげでとても楽しい大学生活が送れたよ。でも、授業や仲間との映画話が楽しすぎて、一般的に知られる大学サークルのノリとかをぜんぜん経験しなかったので、男子校の6年間で培われた女性への苦手意識はとくに大学でも克服できず、いまに至る（リハビリのためにキャバクラとかにもがんばって通おうと思っています！ 本当はぜんぜん行きたくないんだけどね！）。

そんな僕の映画との初遭遇は、小学生のころに姉に連れて行ってもらった『インディ・ジョーンズ』だった。当時は1980年代前半。スピルバーグやルーカスを始めとしたハリウッド系の大作映画がつぎつぎと日本で大ヒットしていたころだった。『ランボー』、『ロッキー』、『ターミネーター』、『マッドマックス』、『スター・ウォーズ』、『ビバリーヒルズ・コップ』、『ポリスアカデミー』、『バック・トゥ・ザ・フューチャー』、『プレデター』などなど……いまでも人気の作品が、タイトルを挙げ始めればキリがないほど生まれた時代だっ

MEMO このころ『ダンガンロンパ』はなんと「CECIL McBEE」様とコラボ！ 109のショップにモノクマカットソーが並んでいました。もうなんというか違和感しかありませんでしたが好評いただいたということで安心しました。この回も大好きなのですが、たまに小高はふらっと席にやってきておすすめの映画のBlu-rayやDVDを置

た。テレビでも、ゴールデンタイムには毎日のように映画が放映され、それを観ていた小学生の僕らは、翌日にはさっそく影響されていた。たとえば、『エイリアン』という増殖していく鬼ごっこの亜流ゲームを考えて遊んだり、『グーニーズ』をマネて秘密道具とか秘密基地とかを作って遊んだりしていた。そんな秘密基地にロボコップが襲撃してくるというストーリーが、僕の初めての創作話かもしれない。

とにかく、当時はいまよりも映画が身近だったのだ。『グレムリン』ならまだしも、『バタリアン』や『チャイルド・プレイ』なんかもゴールデンタイムに流れるような時代である。映画好きだった姉が毎日のようにテレビ映画を観ていたので、僕もその横でキャーキャー言いながら観ていた記憶がある。ただ、ホラー映画の怖いシーンになると、走って別の部屋に逃げてしまい、時間が経過するとまた戻ってくるといった子どもらしい視聴方法だった。姉は僕と10歳離れていたので、あまり姉弟という感覚でもなく、いっしょに旅行した記憶すらほとんどないけれど、僕の映画の師匠であることだけは確かだ。映画の見かたを教えてくれたのも姉だった。初めて姉といっしょに映画を観に行ったときに、上映中にも関わらず「あの人、どうなるの?」、「この後、どうなるの?」とうるさく質問していた僕に対して、「観てればわかるし、わからなくてもいい」と姉は言った。

何気に、これはそれから30年近く経ったいまでも覚えているほど印象的な言葉だ。とくに「わからなくてもいい」というのは、僕の映画を観るうえでの重要なスタンスのひとつになっている。すべてを理解しようとするよりも感じられれば十分。僕は、くり返し観ることで得られる“理解”よりも、初見時の“感覚”を楽しみに映画を観ている。だから、小難しい映画はわからなくてもいいと割り切っている。むしろ、その心構えで観たほうが、楽しめる映画がグンと増える気がする(とくに1960年代付近のヨーロッパ映画とか)。

そして、僕は映画本編だけじゃなく、劇場で売ってるパンフレットも好きだ。これまた姉の影響なのだが、彼女は映画館に行くと必ずパンフレットを買う趣味があったので、子どものころの僕はそのパンフレットだけを見て楽しんだりもしていた。その中で、とくに印象深いのが『ポルターガイスト3』

いていきます。『ドライヴ』や『アンダーグラウンド』なんかを勧めてくれたのですが、これがどちらも名作だったのでおすすめです。(担当K)

のパンフレットだ。シリーズ1作目から出演していた少女役の女の子が撮影直後に急死してしまって、そのために『ポルターガイスト3』のサブタイトルが“少女の霊に捧ぐ”になったのだと書いてあった。これは完全に映画の呪いなのではないか！ きっとこのパンフレットを見てしまった僕も呪われるに違いない！ と、小学生の僕は恐怖に震えた。完全にトラウマである。

そんなたくさんの映画の中でも、当時の僕がとくにお気に入りだったのは『ゴーストバスターズ』と『バットマン』だった。『ゴーストバスターズ』は、何しろあの幽霊のアイコンと、マシュマロマンのデザインが秀逸である。そして、あのウニョウニョと曲がるビームのエフェクトも最高だ。人生において、ビーム萌えしたのはあれが最初で最後である。いや、最後じゃなかった。『メトロイド』の波動ビームにも萌えた。けど、あれもウニョウニョしている。完全に『ゴーストバスターズ』のせいでウニョウニョビームフェチになってしまったのだろう。

そして、もうひとつの『バットマン』はさらに印象深い。僕が小学生高学年のころに公開された映画なのだが、これまた好きだった『ビートルジュース』の監督（ティム・バートン）の作品だと聞いて、ワクワクしながら初日に観に行ったのをよく覚えている。アメコミのスーパーヒーローものと言うから、スーパーマンみたいな明るく楽しめる娯楽アクションを想像していた僕は、度肝を抜かれた。正義だか悪だかわからないバットマン。異常に怖い悪役のジョーカー。ダークな雰囲気のゴッサムシティ……それらが相まって、いままで観たことのない映画が完成されていた。もしかしたら、あのとき感じた「これは新しくてすごい！」という感覚をマネたくて、僕は創作を始めたのかもしれない。

そんな小学生時代を経た僕は、暗黒の中高男子校時代をすっ飛ばして、大学生になると立派な映画青年になる。そこで、映画が好きすぎて自分で映画を撮り始めるのだが……その話は次回に続く。

少し前の話題になりますが、ファミ通アワード2014にて、『絶対絶望少女 ダンガンロンパAnother Episode』が優秀賞を獲得しました！ やったー！ うれしい！ めでたい！ 感動した！

この賞は、ファミ通読者さんの投票やらをもとに選ばれる賞なので、たいへんうれしく思っております。ただ、今回は授賞式に呼ばれたものの、何の賞を受賞したのかは事前に教えてもらえなかったので、「ファミ通の編集部は俺たちに恥をかかせようとしているんじゃないだろうか？」と、ずっと疑心暗鬼でした。まさかの“参加賞”とか？ 高田さんを呼んでないのに“音楽賞”とか？ もっと最悪なことに、ほかの受賞者へのトロフィープレゼンターとか!? と、違う意味でずっとドキドキしていましたが、無事に優秀賞をいただいたのでホッとしました。しかし、ホッとしすぎで呑んでしまったせいで、その後の受賞コメントはグダグダでした。ニコ生を見ていた皆さん、素人の忘年会ノリでたいへん申し訳ありませんでした。もうニコ動には残っていないですよね？ 残っていたら、早いところ消してもらえませんか!?

ともかく、これで『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』のルーキー賞に始まり、『スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園』、『絶対絶望少女』と、シリーズ作品すべてにおいて賞を受賞するという、たいへんうれしい結果になりました。これも支えてくれたファンと、何よりも命を削って作品作りに取り組んでくれたスタッフのおかげです。他社のスタッフも含め、これだけの根性と才能を有したクリエイターたちといっしょにゲーム作りができることは本当に幸せです。そんなスタッフが一丸となって勝ち取った賞なので、こんなに誇らしいことはありません。というわけで、いただいた盾

MEMO ニコ生に出るとき、「なんかない？」とふらっと席にやってきてモノクマTシャツを持っていきます。そんな感じでたぶんつもりに積もって10着くらいはもうモノクマ系のシャツを持っているんじゃないでしょうか。いろいろ渡しているうちにお気に入りが出てくるようで、よく「モノクマステンシル」Tシャツを着ています。コ

やらトロフィーはすべてネットオークションに出品していますので、皆さんどうぞ高値で競り落としてくださいね。

そして、5月のゴールデンウィークには“アルティメット人狼3”というイベントに参加してきました。これは、舞台上で『人狼』をプレイし、その様子をニコ生で配信するというイベントでして、僕はそのプレイヤーのひとりとして参加してきたわけです。このイベントはタイトルからわかる通り3回目のもので、僕はその1回目以来、約10ヵ月ぶりの参加でした。2回目のイベントに参加しなかった理由は、1回目のときに、僕がポンコツ『人狼』プレイヤーっぷりをいかんなく発揮してしまったせいです。この模様は、探せばニコ動にあるかもしれませんが、とくに探さなくてもいいです。

そんなことより、今回のアルティメット人狼3です！ いやー、久々に緊張しました。そもそも『人狼』をプレイするのもかなり久々だったんで、ドキドキでしたよ。そのうえ、ほかのプレイヤーの方々がいろいろな意味で強敵揃い！ 僕もちょくちょく遊びに行っている（ここ半年くらいぜんぜん参加できていないけど。……すみません）ゲームクリエイター人狼会の皆さん。『人狼』と芝居を融合させた舞台“人狼TLPT”の役者さんたち。さらに、今回“レジェンド枠”として参加した、ホリエモンこと堀江貴文さん。評論家の勝間和代さん。そして、泣く子もワクワクするゲーム業界のレジェンド、『ドラゴンクエスト』の生みの親である堀井雄二さん！

そんなわけのわからん豪華なメンツに混じっての『人狼』……しかも人前で披露するんですよ？ 緊張しないわけないじゃないですか。しかし、何事も経験です。前日まではかなり憂鬱でしたが、やってみたらとても楽しかった。この模様は、しばらくニコ動でタイムシフト視聴できるらしいので、興味があったら見てください。僕も怖いもの見たさでタイムシフト視聴してみましたが、僕が登場した直後のコメントで「ポンコツ来たー！」と書かれていたのを見て、そっとウインドーを閉じました。けど、今回は1回目のときよりもかなりうまく立ち回れたんじゃないかな！ って言うか、1回目が本当にヒド過ぎたんだけど……あ、本当に探さないでいいですからね。

ところで、この『人狼』ってゲームの魅力はなんだろう？ これは意外とよ

スパさまで探せばきっとあると思いますので、何卒よろしくお願いします！ なお、『ニューダンガンロンパV3』は2017年1月に出たので、まだファミ通アワードやゲーム大賞、PlayStation Awardsなどの発表もされておりません。どうか受賞しますように。（担当K）

く聞かれる質問なんですが、なかなかひと言では言いにくいです。『人狼』は“見る”楽しさと、“遊ぶ”楽しさの両方を兼ね備えたゲームだと思います。すばらしい『人狼』のプレイは、すばらしい物語にもなり得るわけです。見る楽しさは、前述した“人狼TLPT”の舞台を見てもらえればすごくよくわかると思いますが、一方の遊ぶ楽しさは実際にプレイしてもらうほかありません。僕は、デジタルゲームではできないアナログゲームならではの楽しさに満ちている点が好きです。対人戦だからこそのおもしろみ。人の言葉や顔色や仕草など、すべてが推理の要素になるので、ちゃんと面と向かい合ってのプレイが非常にワクワクします。これはなかなかデジタルゲームでは再現できない要素だなぁと、プレイしながらいつも思います。

『人狼』は敷居が高そうに思えるかもしれませんが、意外とそんなことはなく、プレイが下手でもキャラクターで押していけば、案外活躍できちゃったりします。ぜひぜひ、皆さんも対人で遊んでみてください。きっとハマりますよ。そして、『ダンガンロンパ』ファンなら『ダンガンロンパ1・2 超高校級の人狼』なるカードゲームも出ているので、そちらを強くお勧めします。この『超高校級の人狼』は、通常の『人狼』よりルールが多いのですが、そのぶん、じつは初心者でもプレイしやすいと思います。

なんて、宣伝をねじ込んでしまいましたが、宣伝ついでにもうひとつ……。先日『スーパーダンガンロンパ2』の舞台化が発表されましたが、その演出を担当するのが、例の“人狼TLPT”で演出なども担当している、松崎史也さんだったりします。舞台の演出はもちろん、彼が『人狼』で培った疑心暗鬼の心理戦を舞台上で役者たちにどう表現させるか……それがいまからとても楽しみです。舞台上演は12月予定！ まだまだ生きるぞ！

前々回(週刊ファミ通5月21日増刊号)からの続きである。

僕は日本大学芸術学部映画学科というところに入学したわけだが、そこでまず驚いたのが、周囲がとんでもない映画好きばかりというところだった。大学入学当時、僕は自分では“映画好き”と思っていたけど、それは話題作や人気作をひと通りチェックしているだけの、しょせんはミーハー野郎だったのだ。ほかのみんなは、やれ大島渚だ、小津安二郎だ、ゴダールだ、トリュフォーだと語り合っていて、最初はすごく焦った記憶がある。なので、入学後半年は毎日のようにビデオ屋に行って古典映画なんかを観まくった。あまりに観まくったせいで、いまとなってはさっぱり内容が思い出せない。やはり一夜漬けはよくないということだ。

ともかく、この学校はとてもおもしろい所だった。けど、たいへんだった。みんなガチで勉強しに来ているので、浮ついたサークルとかはほとんどなかったし、僕が行っていた映画学科は、夏休みに実習として映画を撮らなければならないので、遊んでいる暇はほとんどなかったのだ。とくに、最後の4年生になると、35ミリフィルムで30分ほどの映画を撮る実習があり、カメラや録音機材やスタジオは学校の施設を使えるが、それ以外はすべて自由だった。

僕は監督コースだったので、まずはスタッフ集めからしなければならない。脚本を書き、それをもとにほかの撮影コースや録音コース、演技コースの人間に声を掛け、さらにはほかの学部や学校外の役者を連れてきたり、当時やっと芽が出始めたくらいのインターネットで、特殊メイクができる人を募集したりもした。さらには、スケジュールやら、警察への撮影許可の申請やら、

MEMO　第2回で終わってしまった「絶対絶望シネマ通信」でした。できることならこれだけでファミ通さんでまたコラムを再開させてもらいたいのですが難しいでしょうか。また、この時期くらいに舞台『スーパーダンガンロンパ2 THE STAGE』の台本を作り始めよう、ということになったのですが、これまででいちばん難航すること

クルマの調達(実家のクルマ)やら、セットを作るための資金集め(親からの借金)なんかまでやらなければならない。まぁ、とにかくたいへんだったが、僕のクリエイターとしての基礎はすべてこの時代に培われたと言っても過言ではない。そして、こんなことを大学4年生のころにやっているのだから、当然のように就職活動なんてできるわけもなく、同期の人間の就職率は驚くほど低かった。で、そんな苦労をして、僕はゾンビ映画を作ったのである。

まるで『桐島、部活やめるってよ』のようなエピソードだ。いや、実際にあの映画は思い当たる節が多過ぎて、まともに直視できない。観ていてすごく心が痛くなる作品だ。で、なんでゾンビ映画だったかというと、当時はB級カルト映画がオシャレ、みたいな風潮があったのである。たとえば『キラーコンドーム』とか、ギターウルフが主演している『WiLD ZERO』とか、単館上映のB級映画なのに女子が詰めかけちゃうような時代だったのである。おそらく雑誌『映画秘宝』が創刊された影響もあると思う。そこで、ミーハー映画野郎の僕は、安直にゾンビ映画に飛びついたのであった。

でも、本当はバイオレンス映画を作りたかった。僕が大学生活を送った1990年代後半といえば、バイオレンス映画の名作がつぎつぎと生まれた時代だった。『レザボア・ドッグス』や『パルプ・フィクション』のタランティーノを始め、『フロム・ダスク・ティル・ドーン』や『デスペラード』のロドリゲス、『ファーゴ』のコーエン兄弟、『ワイルド・アット・ハート』のデヴィッド・リンチなんかが全盛期だった。あとは『ユージュアル・サスペクツ』や『ファイト・クラブ』……挙げ出したらキリがないくらいである。

当時、僕はそんなバイオレンス映画に魅了され、バイオレンス映画ってだけでひたすら観まくっていた。そして気づいた。「あぁ、これは外国人がやっているからカッコイイんだ」と。まぁ、そもそも学生の自主映画で拳銃なんて出てきても寒いだけである。というわけで、安っぽさを逆手に取ったB級映画を作ることにしたのである。

で、この自主映画の内容は、前にも少し触れたかもしれないが……とにかく若気の至りってヤツが存分に詰め込まれた作品だった。“新興宗教団体

になろうとは、このとき誰も予想しておりませんでした……。(担当K)

ゾンビ教"によって、夢の中にゾンビが出てくるようになってしまった青年が"脳内探偵"に助けを求め、夢の中での決闘が行われる。そして、ゾンビが野球場で暴れたり、脳内探偵はマグロを武器にして戦ったりするという内容で、B級どころかZ級のショボイ自主映画だった。そんな自主映画に、僕は200万近くのお金を掛けた。学校の実習なので人件費や機材費が掛からないクセに、これだけのお金を掛けてしまうほど夢中になってしまったのだ。そんなクリエイターとしての原体験があるので、僕はきっとプロデューサーには向かないでしょうね。

あのころの経験がどれだけいまの自分に活きているかはわからないけど、あんなに夢中になって、純粋な気持ちでモノ作りに励む経験はそうできるものではない。そういう意味では、完成した作品はともかく、自分にとってはとても貴重な財産になった。それと、ゲーム業界にいても意外と同じ大学の出身者に出会うものである。先輩にはダンガンロンパの十神白夜役の声優、石田彰さんがいるし、『ダンガンロンパ THE STAGE』で苗木誠と霧切響子役をやってくれた、本郷奏多くんと岡本玲さんは後輩でした。まだ会ったことはないけど、同期の違う学部には声優の小野大輔さんもいたらしいです。そして、舞台のプロデューサーも同期だし、今度やる『スーパーダンガンロンパ2』の舞台の演出家は後輩だし。ほかにもアニメ業界や映像業界で活躍している知り合いはいっぱいいて、最近になってみんなようやくそこそこのポジションになってきたこともあり、「みんなで何かやりたいね」なんて言いながら飲んだりしている。そういう意味では、いまだに僕の青春時代は続いているのである。いまはもう映画を作りたいとは思っていないけど、とは言え、これは本当に貴重な財産だなとしみじみと思う。

すべて、映画が作ってくれた縁なので、僕は映画に感謝しながら、今日も映画を観るのである。

去る6月6日に、京都に行ってきた。立命館大学ミステリー研究会に呼ばれて、偉そうにも講演するためである。修学旅行ですら行ったことがないので、何気に生まれて初めての京都である。

この話を受けたいちばんの理由は、立命館大学なんてなかなか足を踏み入れる機会がないので、このチャンスを逃したら、僕は一生立命館大学に行かなかった男になってしまうからだ。立命館大学を一度も訪れたことのなかった人生と、立命館大学に行ったことがある人生ではどちらがいいか？ 当然、立命館大学に行ったことがある人生だ。何事も、経験していないより経験したほうがいいのである。というわけで、そのお誘いに乗って京都に行った。

当日、久しぶりの新幹線に乗って、京都駅に着いたはいいが、さっそく不運に見舞われた。昼食に入ったカレー屋のカレーが思いのほか辛くて、食べるのに苦戦してしまったのである。ここで「カレーが辛すぎるから帰った」というYOSHIKIばりの伝説を残してもよかったのだが、そこまでの気概はなかったので、がんばって立命館大学に向かった。その結果、13時集合のところ13時40分に着くという、天狗ゲームクリエイターにぴったりの所業を犯してしまった。校門で僕を待っていてくれた付き添いの人間に「見知らぬ街では余裕を持って行動しないとダメだね」と言ったら、「当たり前でしょう」と怒られてしまったが、なんやかんやで講演には間に合ったのでよしとしよう。

それにしても、久々に大学構内に入って思ったが、あれが若いエナジーに満ち溢れた空間か！ その場にいるだけで、自分まで若返ってくるようだった。これはいい。高校生とか大学生とかを教室風の部屋に集めて、その中でいっしょに授業を受けられるというサービスを始めたら、儲かるんじゃないかと思ったが、きっと摘発されて終了だろう。

MEMO　このときの付き添いの人間が私です。立命館玄関前で「いやーもうすぐ来ると思うんですけどね……なんだかんだで遅刻はしないので、そこは大丈夫だと思います！ リハとかもそんなに必要ないので！」と必死に弁明していました。そして本コラム担当三代川さんが質問をしたことをきっかけに、どんどん居酒屋トークが出

さて、肝心の講演会である。今回は途中休憩を挟んで、3時間という長丁場だった。その時間をひとりでしゃべりきらないといけない(司会の学生さんが合いの手を入れてくれたのは助かった)のは、なかなかたいへんで、もう最初の5分くらいですごく疲れてしまった。事前に募集しておいた質問に答える質疑応答形式だったのだが、積極的に話を逸らしていかないと、あっという間に話が終わってしまうのだ。なので、積極的に質問から逸れて話していった。

しかし、今回は大学のイベントであり、聞きに来てくれた多くは学生さんたちである。なおかつ、今回はミステリー研究会が呼んでくれているので、ミステリーの話を中心にしなければならない。そのうえ、講演会場も広めの教室だし、僕を呼んでくれたミステリー研究会のスタッフの皆さんが「先生」なんて呼んでくれたりしていた。何が言いたいかと言うと、僕はすっかり“先生”気分だったのである。そのせいで「少しでもいいこと言わないと!」と、前半は少し真面目な話ばかりになってしまった。

それを見透かしたかのように、休憩中にヤツが言い放った。この講演のためにはるばる東京から取材に来てくれた、本コラムの担当編集でもある三代川氏である。人づてに、彼が「今日のあいつの話は退屈だなぁ。二流ゲーム会社の窓際ヒラ社員が先生気取りですかぁ!(笑)」と(たぶん)言っていたのを聞いて、僕はハッとした。確かに、今日は僕は賢く見られようとしすぎていた。もっと、いつも通りでいいんじゃないか?

ということで、後半はいつもの居酒屋トークへとチェンジした。“ゲーム業界ゴシップ話”、“キャバクラ”、“年収”、“バカをやった話”などの赤裸々トークに加えて“いまのゲーム業界の問題点”なんかについても話した。ちなみに、最後の質問は、三代川氏のプロとしての質問である。まったくプロらしい質問で、僕のとんでも発言を促すような質問だった。答えている最中、彼は頭の中で「桃○とかメタ○○アのことも言えよ!」と念を送っていたに違いない。

そんな話の中、講演後半で「学生たちにエールを」という質問が出てきた。自分で言うのもなんだが、わりといいことを言えた気がするので、ここでも書いておきたい。

僕が若い人たちに言いたいのは、「人生は漠然とした目標と努力さえあればなんとかなる」ということである。というか、明確な目標があっても、なかなかその通りにはいかない。努力すれば夢は必ず叶うとは限らないからである。僕も、

てきました。ときどき「大丈夫? これ言っていい?」などの視線にうなずいてはいましたが、年収の細かい金額だけは止めました。とはいえ、かなりいい講演をさせていただき、そのときの記事もまだWEBに残っているので、ご興味ある方はぜひご一読ください。(担当K)

学生時代は映画監督を目指していて、その夢は叶わなかったけど、ゲームクリエイターとして“オリジナル作品を生み出す”ということはできた。いまでは、そのほうがよかったとさえ思っている。

さらに、僕がフリーのシナリオライターからスパイク（当時）へと入社した際、じつはほかにも何社か受けていた。だが第一志望の会社は、担当者が忙しかったこともあって、書類審査に時間がかかっていた（これはのちにその会社の人から聞いた話）。それもあって、第一志望の会社から書類審査通過の知らせが来たのは、もうスパイクの就職が決まったころだったのだ。けど、もしそのときの担当者が忙しくなかったらどうなっていただろう。きっと僕はスパイクに入っていなかったし、そうしたら『ダンガンロンパ』はこの世に存在しなかっただろう。そんな具合に、自分の人生は自分だけでは決められないものである。ほかの人の何気ない行動やら気まぐれで、運命なんて簡単に変わってしまう。明確な目標を持ちすぎて、それに縛られてがんじがらめになってしまっても、なかなかコントロールもできないし、難しいと思うのだ。だからこそ、漠然とした目標だけ持っていればいいと思う。

ただ、あらゆる局面で“努力する“ことだけは大事だ。その努力がすぐに報われなかったとしても、いつかきっと自分の糧になる。僕も映画監督になるために努力して、その努力は報われなかったけれど、いまの仕事に活かすことができている。それは、ゲームショップで働いていたころに得た知識もそうだ。努力は何らかの形できっと自分の糧になる。夢は叶わなくても、それだけは積み重ねていけるということを、若い人には覚えておいてもらいたい。

どうです!?　いいこと言ったでしょう!?

「おっさんのたわ言だ」と思っているかもしれないけれど、頭の片隅には残しておいてほしいなと思う。まぁ、そんなこんなで3時間の講演をなんとか乗り切った。すべて立命館ミステリー研究会の学生スタッフさんたちのおかげだ。僕の学生時代からは考えられないほどしっかりした人たちばかりだったので、きっとこの後も幸せな人生を歩んでいくことでしょう。いつか、僕が落ちぶれたときに救いの手を差しのべてくれることを期待しているからね！

https://www.famitsu.com/news/201506/22081463.html

突然だが、皆さんはスワッピングをご存じだろうか? 説明すると、生々しくなるので、知っているものとして話を進める。

というわけで、スワッピングの話をしよう。先日、ある飲み会で、このスワッピングの新たな可能性を聞いて、目から鱗だったので、ぜひ皆さんにも教えてあげたいという親心だ。

その日、飲み会にいたA氏は突然ある告白をした。なんと、スワッピングをしたことがあると言うのだ。「マジかよ! 変態か!? もう帰れよ!」という周囲の反応に対して、A氏は「いや、俺のはもっとクリエイティブなヤツだから」と言い放った。その言葉に興味を持った我々は「……聞こうじゃないか」と態度を軟化させた。

A氏によると、その行為とはつぎのような流れで行われるらしい。まず、恋人といい雰囲気になったところで、A氏がシャワーを浴びに向かう。まぁ、ここまではふつうだ。何もおかしくない。問題はそこからだ。A氏がシャワーを浴びているあいだに彼女が服を着替えるのだが、その服とは“A氏が脱ぎ散らかした服”らしいのだ。しかも、下着まで完璧に着替えるらしい。そうこうしているうちに、A氏はシャワーから出てくる。すると、そこに待っているのは、さっきまで自分が着ていた服を着ている女性だ。見ようによっては「俺が女性化したっ!?」と見ることもできる。というか、できる限りそう見えるように自分をマインドコントロールするのだと言う。つまり“恋人”と“さっきまでの自分”を脳内スワッピングするのだ。

で、あとは行為をするだけなのだが、自分の服を自分で脱がすところがミ

MEMO 『ローリング』は私も観に行きましたが、とても胸が締め付けられるのに、なぜか暖かい気持ちにもなるような不思議な作品でした。スタッフロールの出資部分で小高の名前も入っていたので、そこはちょっとふふっとなりました。ぜひご覧ください。さて、この時期は吉沢光正さんによる『ダンガンロンパ1・2 霧切響子』フィ

ソなのだとA氏は語った。「自分と行為に及んでいるみたいで興奮するんだよね」と、満面の笑みだった。まぁ、そもそもスワッピングではない気もするが、確かにクリエイティブではある。というか、中学生のときに聞いた「ひとりで行為に及ぶ際にマニキュアを塗ると興奮する」とか、そういうエピソードに近い気がする。ちなみに、A氏に「その話をコラムで書いていい？」と聞いたら、「流行らせたいからいいよ」とのことだった。流行るのだろうか？

うーん……せっかくコラムを連載しているのだから、たまには生活の知恵や、人生をさらに楽しむための小ネタを披露しようと思ったのだが、けっきょくはドン引きネタになってしまった気がする。しょうがない。こういうこともある。できるだけ前を向いて生きよう。

さて、そんなドン引きの小ネタの後で申しわけないのだが、先日『ローリング』という映画の初日舞台挨拶に行ってきた。じつは、この映画の監督である冨永昌敬は僕の大学時代の先輩である。それもあって、僕はこの映画の宣伝費にクラウドファンディングで出資したので、その特典として出演者に花束を贈呈しに行ったのだ。

ちなみに、冨永監督はいままでに数多くの作品を手掛けているが、現場に助監督として行った経験はなく、自主映画として撮った作品が評価され、商業映画を撮るようになった人物なので、同じように自主映画を撮っていた僕からしたら、ヒーローのような存在なのである。

余談だが、彼の商業映画デビュー作である『パビリオン山椒魚』は、オダギリジョーと香椎由宇が出会うきっかけになった作品らしい。ついでに言うと、僕が冨永映画の中でいちばん好きなのは、芥川賞作家の川上未映子さんが主演をしている『パンドラの匣』だ。登場人物たちがどこかマンガ的かつアニメ的なので、日本映画が苦手な人でも楽しく観られると思う。ついでに、もうひとつ余談だが、じつは僕自身も、彼の撮った作品に少しだけ出演したことがある。地方でのロケにスタッフとして手伝いに行ったのだが、低予算の映画だったので、あまり大人数は連れて行けないという事情もあり、スタッフとして手伝いにいった僕が、急きょキャストとしても駆り出されたという形

ギュアのデコマス写真が公開になっておりました。また、『絶対絶望少女』の敵モノクマたちのガチャフィギュアが公開されていたり、立体物の監修をよくしていたなぁと記憶しています。お見かけの際はぜひお手に取っていただけますと幸いです。（担当K）

だったと思う。まぁ、セリフもない端役だからいいんだけど、若かりしころのイケメンがバッチリ映っているので、タイトルは伏せておくことにしよう（パッケージ化もされている作品なので、その気になればレンタル屋で借りられるので、なおさらタイトルは伏せておこう）。

で、そんな冨永監督の久しぶりの長編新作が『ローリング』という映画なのだけれど、これがまた名作だった。どうしようもない連中しか出てこない、どうしようもない街の、どうしようもない話なんだけど、なぜかそのすべてが愛おしくなるような不思議な作品だった。僕の中では「登場人物の"その後"が気になる映画はいい映画」という判断基準があって、それは映画だけでなくて、マンガでもアニメでもそうなんだけど、この映画は間違いなくそうだった。なので、いい映画だと断言できる。ぜひ公開中に行ける人は行ってほしいと思う。

それにしても、いっしょに自主映画をやっていた人間がこうしていまも映画の世界で活躍し続けていることはとてもうれしい。久々に彼の映画を見て、「あぁ、かつての俺が憧れていた場所だ」としんみりしつつも、彼のような存在があるからこそ、きっぱりと未練なく、僕は違う場所でがんばれるのだと、改めて思った。

ちなみに、またまた余談だけど、主演の柳英里紗さん（エロかわいくてどこか病んだ雰囲気が最高！）と、三浦貴大さんは、ともに『ダンガンロンパ』をプレイ済みだと判明。それを聞いてちょっとうれしくなってしまった。さらなる余談だが、三浦貴大さんは、『ダンガン』舞台の主演だった本郷奏多くんも出ている『進撃の巨人』にも出演しているので、こちらも観に行かねばならん。というわけで、今回は余談ばかりになってしまったけど、きっと冒頭の話がもっとも余談だったでしょうね。

空気よりも薄い存在感と編集部から言われているコラムなので、気づいてない方が大半だと思うが……じつはこのコラムは前回お休みしていました。理由は僕が多忙だったから。で、なんで僕が多忙だったかと言うと……ちょっとロサンゼルスに行っていたのだ。

7月1日から7月4日までロサンゼルスで開催されたアニメエキスポに出演してきたのだが、ここでいろいろあったり、なかったりしたので、何回かにわたって、その珍道中をリポートしていきたいと思う。

そもそも、今回どうしてアニメエキスポに行ったかと言うと、欧米で『ダンガンロンパ』シリーズのパブリッシングをしてくれているNISA(日本一ソフトウェア アメリカ)が、9月に発売される欧米版の『絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode』のプロモーションに合わせて、アニメエキスポ側にゲストとして紹介してくれた経緯があり、アニメエキスポ側から"ゲスト·オブ·オナー"という仰々しい立場で招待されたのだ。まぁ、E3(※)に行かないくせに、アニメエキスポには行くあたり、僕のゲーム業界における窓際っぷりを象徴している。

ともかく、さすがゲスト·オブ·オナー様だけあって、なかなか経験できない待遇で招待してもらえた。まず、飛行機はビジネスクラスである。僕は飛行機が苦手なので、基本的に海外から招待されてもビジネスでないと行かないことにしている(偉ぶっているわけじゃなくて本当に苦手なの!)。ちなみに、同行した『絶対絶望少女』ディレクターの佐々木はエコノミーだったけど、僕はビジネスだった。ごめんね。で、ビジネスの何がいいかと言うと、ビジ

※アメリカで開催される、世界最大のゲーム見本市"エレクトロニック·エンターテインメント·エキスポ"の略称

ネスだと空港のラウンジでビールやワインが飲み放題なのだ。僕は毎回、そこで飛行機の恐怖から逃げるためにたらふくビールを飲むことにしている。後で搭乗口で佐々木と合流した際に「ベロベロじゃないですか」と、ちょっと引かれたほどだ。さらに、乗る機体にもよるのだけど、シートが半個室のようなボックスになっていることが多い。このタイプだとシートは完全フラットになるので、睡眠時にとても助かるのだ。けど、そんなことよりも、ビジネスのいいところは、機内食だと思っている。3月にサンフランシスコに行ったときもそうだが、旅行を通じていちばんおいしかったのは機内食だった。そして、ワインもうまい。飲み続けていれば飛行機の揺れなのか自分の揺れなのかわからなくなるので、僕はこのおいしいワインをひたすら飲み続けるのである(くり返すようだが、偉ぶっているわけじゃなくて本当に飛行機が苦手なの!)。

というわけで、快適なビジネス席のおかげで、そこまで取り乱すことなく10時間超の空の旅を乗り越えた僕は、ついにロサンゼルスに降り立った。空港で僕らを出迎えてくれたのは、アニメエキスポのボランティアスタッフであるシャトル君(19歳)と、NISAのモニカちゃんであった。このふたりは、英語がほぼしゃべれない僕らのために、この旅行のあいだ、ずっと同行してくれるのだと言う。まったく、さすがはゲスト・オブ・オナー様だぜ! そして、ロサンゼルスでの移動手段は、アニメエキスポ側が手配してくれたクルマ(ドライバー付き)だった。と言っても、さすがに専用車ではなく、アニメエキスポ側がたくさんのレンタカーとドライバーを用意していて、同行スタッフが無線で呼ぶと、そこまでクルマが来てくれるというシステムなのだ。ロサンゼルスは広くて、クルマがないとどうしようもないので、とてもありがたいシステムだった。

さて、こうしてロサンゼルス空港からクルマへと乗り込んだはいいが、ホテルのチェックインまでは少し時間がある。到着したのがお昼どきということもあって、どこか観光地的な場所に行ってご飯を食べようということになった。そこで僕らが向かったのは、ロサンゼルスの南にあるロングビーチだった。ヨットなどがたくさん泊まっていて、なんだかセレブな雰囲気のする街だ。僕らはそこにある"HOOTERS"に行った。HOOTERSとは日本にも

MEMO はじめてお休みが挟まれた回でした。コラムって休んでいいんだ……と思っていた気がします。さて、このときはじめて小高とディレクターの佐々木がふたりで出張に行くことになったのですが、「佐々木さんはビジネスじゃなくていいんですか?」と何度聞いても「僕はもう連れてってもらえるだけでいいんですよ!」といつもニ

進出しているが、ウェイトレスさんがタンクトップとホットパンツ姿で出迎えてくれるというご機嫌なレストランである。なぜ、ロサンゼスルに着いて早々、この店に来たかと言うと、やはりアメリカと言えば、おっぱいとお尻の国だからである。で、結論から言うと、やはりアメリカはおっぱいとお尻の国だった。

ちなみに、向こうでの食事は、基本的にアニメエキスポが負担してくれた。もちろん上限はあるのだが……さすがゲスト·オブ·オナー様である。とりあえず、到着日はとくに予定がなかったので、ホテルにチェックインした後、市内をドライブしながら夕飯も外で食べた。夕飯はメキシカンにしたかったのだが、なかなかいい店が見当たらず、ドライバーさんのお勧めで連れて行かれた場所が、かなり治安やら雰囲気の悪い場所だった。ちょっと……いや、かなりビビった。なにせ、こっちは英語のしゃべれない日本人ふたりと、19歳のシャトルくんと、女の子のモニカちゃんだけなのだ。ちなみに、シャトルくんもモニカちゃんも日系人なので、パッと見は4人の日本人観光客でしかない。そんな4人がガタイのいい地元民がたむろするメキシカンレストランに放り出されたのだから、ビビって当然だろう。“胸ポケットに硬貨を入れておけば何かあったときに奇跡的に助かるかもしれない”と、わけのわからないことが頭をよぎったほどである。

で、昼に行ったHOOTERSのときもそうなんだけど、向こうでお酒を飲もうとすると、だいたいIDを提示させられる。僕は心の中で「36歳なんだけど……」と思いながら、素直にパスポートを渡すのだが、案の定、僕のパスポートを確認するたびに、お店の人が「なんだよ、けっこう歳いってるな」というリアクションを取ってくるのが、うれしいような恥ずかしいような複雑な気持ちだった。

まぁ、そんな具合に、1日目は遊び呆けて終わったのだが、翌日から怒涛のスケジュールが始まるのであった。(次回へ続く)

コニコ答えられます。「本当は小高さんばっかりって思ってるんでしょ?」とかいろいろ言っても「いやいや」と手をふるばかりです。いつか彼もビジネスで行けるくらいエラくなってほしいです。(担当K)

アニメエキスポに参加するため、ロサンゼルスに行った話の続きである。1日目は、“HOOTERS”に行ったり、危険なメキシカンレストランに行ったりと、ただ遊び呆けているだけで終わったが、2日目からが本番だった。

この日は、まず取材から始まった。アニメエキスポが主導する取材なのだが、この取材のやりかたが日本ではまったく経験したことがないもので、そういう意味ではなかなか興味深かった。取材は、ゲストたちが泊まっているホテル内で行われた。それぞれのゲストに取材用の部屋が用意されており、僕らはその個室に入って、取材をしたいマスコミが来るのを待つのだ。個室でお客が来るのを待つなんて、まるで風俗嬢にでもなった気分だ。

で、それぞれの取材には、だいたい10〜15分程度の持ち時間があって、それを過ぎると、外にいる係員が「終了です」と告げに来る。そうすると、その取材は終了となり、つぎのマスコミの人間がやって来る……ということのくり返しだった。そうやって個別対応にしているのは、海外のゲームアニメ系メディアは個人発信が多いからなのだそう。もともとは大きな雑誌とかに勤めていた人が独立し、自分のサイトを持ったり、動画を公開したりして、情報発信しているのが主流らしいのだ。そういうこともあって、取材に来てくれる人たちは、ほとんどが『ダンガンロンパ』が好きな人たちばかりだった。GDCに行ったときも思ったが、「よくこんなことを調べたなぁ」ということまで知っていたりする。

「好きなゲームは?」という質問に、『イルブリード』とか『コンカー:ライブアンド リローデッド』と答えると、「前に、別のインタビューで読んだよ!

MEMO この回ではすっかりいなかったようになっている佐々木ですが、実際このふたりは仲が良いと思います。というか、佐々木が小高が慕っているのか、「小高さんはすごく優しいですよ」といろんなエピソードを聞かせてくれます。内容については正直書けないことばかりなのですが、いつも「なんだかんだ言っても、すごく気を遣

本当だったんだな！」なんて喜んでくれる。なので、必然的にインタビューも盛り上がるのだが…… 向こうの人たちはヘンなところで時間にきびしい。インタビュー中に係員が「時間です」というのを聞きつつも、少しくらいはいいかと話し続けていたら、再度係員が入って来て「いい加減にしろ」というように怒られてしまった。しかたなく、無理矢理インタビューを終えるのだが、そのわりに、つぎの取材相手はすぐには来なかったりする。だったら急いで取材を終わらせるなよと思うのだが、それはダメらしい。なんだろう……10分コースとか、30分コースとか、延長料金とか、あるのだろうか？ ますます風俗嬢にでもなった気分である。

まぁ、そういうところだけはキッチリしていたが、アメリカという国は、基本的にはあらゆることがルーズだった。そもそも、このインタビューが個室スタイルで行われるということすら、僕はその個室に入るまで知らなかった。ゲスト数人でまとめて長テーブルなどに座り、グループインタビューでもするのかなと思っていたのだ。というのも、僕のアテンドをしてくれたアニメエキスポのボランティアスタッフ、19歳のシャトル君に事前に聞いても、「ちょっと僕にはわかりません」という回答しか返って来なかったのだ。じゃあ誰がわかるんだよ！ と心の中で突っ込みつつも、ボランティアのスタッフだし、自分の半分くらいの年齢の若者を怒るわけにもいかないので、「まぁいいや」と思うことにした。

似たようなことは、ほかにもあった。その日の晩は、ゲストのほとんどが集まるウェルカムパーティーだったのだが、シャトル君に「遅刻しないように行きましょう」と急かされて会場に入ると、会場スタッフから「開始が1時間遅れるらしいです」との非情なお達しが。それ、事前に教えてくれよ！ と心の中で突っ込みつつも、シャトル君を怒ってもしかたないので「まぁいいや」と思うことにした。こんな具合に、向こうでは「まぁいいや」と思わないとやっていられないことがたくさんあった。とくに、その翌日の出来事がそうだった。

その日（ロス3日目）は、ついにアニメエキスポが開幕し、僕はその華々しいオープニングセレモニーに出席することになっていた。しかし、出席しろとは言われたけど、そこで何をするのかは、またもや不明だった。壇上に立

う人なんですよね」と最後にまとめてきます。そして気を遣うあまり、「つねにまわりを盛り上げなければいけない」というところも考えてしまうそうです。その結果がだだすべりしたコメント……涙なくしては見られません。（担当K）

って挨拶するのか、それとも客席のいちばん前に座っていればいいだけなのか、さっぱりわからないのだ。シャトル君に聞いても、お決まりの「ちょっと僕にはわかりません」しか返って来ない。けっきょく、その状態のまま集合場所に行ったところで初めて、自分が壇上に立って簡単な挨拶をしなければならないことを知った。

しかも会場は、数千人は入るであろうアメリカンサイズのバカでかいホールだった。シャトル君はにこやかに「通訳の方がいるので、日本語で挨拶してもいいですよ」と言うが、当たり前だ。この数分で英語のスピーチをやる準備なんかできるわけない。というわけで、何を言うのか定まらないままに僕は壇上へと上がった。司会者の『ダンガンロンパ』という紹介に、「おおーっ！」と観客の歓声が上がる。そこでマイクを渡された僕は、瞬時に閃いた。その日は近くのホールで“ももいろクローバーZ”のライブが行われることになっていた。ならば……と、僕は「アイ・アム・モノクマ！　アイ・ラブ・ももクロ！」と叫んだ。しかし……これが驚くくらいにスベった。シーンという擬音がステージ上から見えたほどだ。さすがに、このときばかりは「まぁいいや」とは思えなかった。

その後に何をしゃべったのかは、心がポッキリ折れていたので、まるで覚えていない。僕はステージから降りた後も、しばらく灰のようになっていた。すると、そんな僕の前にやって来る19歳シャトル君。彼は無言で僕に、この後の“ももいろクローバーZ”のライブチケットを渡してくれた。しかも、正面前から5列目くらいの超良席だった。僕は泣きながらシャトル君を抱きしめた。ありがとう、シャトル君！　君のおかげで立ち直ることができたよ！まぁ、数千人の外国人の前で盛大にスベるって経験もそうはできないし、これはこれでいい経験をした。それに、僕は何も間違ったことは言っていない。ただ真実を叫んだだけなのだから。「アイ・アム・モノクマ！　アイ・ラブ・ももクロ！」。

あなたはヨコオタロウというゲームクリエイターを知っているか？ 知っていたとしても、その何を知っているだろうか？ かの名作『ドラッグ オン ドラグーン』や『NieR』のディレクターというのは、言わずと知れたところだが、彼ほど謎に包まれたゲームクリエイターはいない。メディアのインタビューには決して顔を出さず、その語り口調も、どこまでが真実でどこからが嘘なのか判然としない。しかし、このインタビューでは、ついに彼の素顔を暴き出すことに成功した。心して読んで欲しい。

　待ち合わせ場所に指定されたのは、某ホテルにある高級BARだった。僕はひとまずカウンターの席に腰を下ろすと、軽く店内を見回した。店内には10人ほどの客がいたが、それを見た僕は心配になってしまった。ヨコオタロウという人物は、つねに顔を隠し、決して他人に素性を明かさないことで知られている。こんなにたくさん人がいるところでインタビューして大丈夫なのだろうか？ いや、もしかしたら彼は最初から来る気なんてないんじゃないのか？ つまり……ボクはだまされたのか!? その不安は的中し、待ち合わせ時間を1時間過ぎても、それらしき人物は現れなかった。やはり、彼は僕ごときのインタビューなんて、最初から受けるつもりはなかったのだ。ゲーム業界は悪魔の巣窟と聞いていたが、ここまで非道な仕打ちを受けるとはっ！ 僕は悔し涙を流しながら、ひたすら飲みまくった。

　と、その時だった。突然、隣りの女性が僕に話しかけてきたのだ。
「その涙…… 悪くないわね」
　ハリウッド女優のシャロン・ストーンのような外見の金髪美人だったが、その日本語は驚くほど流暢だった。
「あなたが私の正体を知るにふさわしい人か……観察させてもらったわ」
「ま、まさか…… あなたが!?」
「初めまして。ヨコオタロウよ」
　なんと！ ヨコオタロウは女性だったのだ！
「す、すっかり……男性の方だと思っていました」
「うふふ、いままでメディアに出てマスクを被っていたのは、男性だったものね。

MEMO　夢の対談·第2の犠牲者であるヨコオさん回でした。本書の対談はきちんと収録しておりますのでお楽しみください。なお、この年の『SCEJA Press Conference 2015』にて『ニューダンガンロンパV3』が発表されました。まだこのときは『NEWダンガンロンパV3』と一部が英語表記だったのですが、のちの発表会でしれっと『ニュー』

残念、彼はただのアルバイトよ。汚い路地裏で拾ったの」
　そう言って、ヨコオタロウ（シャロン似）は僕に見せつけるように、足を組み替えた。黒いパンツがチラッと……いや、履いてない!?　僕がゴクリと唾を飲み込むと、その様子を見たヨコオは言った。
「…… じゃあ、インタビューを始めましょうか？」
「あっ、は、はい！ えっと……まずはヨコオさんの“ゲームを作るうえでの外せないポイント”を教えてもらえますか？」
「そうね…… “コレジャナイ感”かしら」
　おおっ、なんだか深い！ そしてイメージ通りだ！
「ねぇ、ゲームの話なんかどうでもいいわよ。それより肩凝っちゃった。揉んでくれない？」
「あ、はい…… それでは失礼しまして」
　僕はヨコオさん（シャロン似）の後ろに回ると、その肩をゆっくりと揉んだ。柔らかい。そしていい匂いがする。
「……いいわね。あなた、うまいじゃない。で、つぎの質問は？」
「あ、えっと……ゲーム以外の趣味ってありますか？」
「低温調理よ。フランスで開発された第4の調理法と呼ばれる真空調理、つまり低温調理は、牛肉の塊などを真空パックして……（中略）けど、日本ではまだ安価な調理器具が発売されてなくて、低温調理マニアたちは海外製品に頼っているのが現状であり、国内家電メーカーの参入が待たれる市場と言えるでしょうね」
「へぇ…… なるほど……」
　正直、ほとんど話を聞いていなかった。それよりも、僕はヨコオさん（シャロン似）の胸の谷間に釘づけだったのだ。つ、付けてないっ!?　僕はもう理性を抑えきれなかった。
「ヨ、ヨコオさんっ！」
　思わずヨコオさんに覆いかぶさった。と、その時だった。僕の肩をポンと叩く人物がいた。身なりのいい、初老の男性だった。
「だ、誰ですか……？」
「もちろん、ヨコオタロウじゃよ」
　視線を戻すと、シャロン似の女性は困ったように英語で何かを話していた。さっきまでの流暢な日本語はどこへやら。彼女はまるで日本語を理解できない様子だった。
「こ、これは…… どういうことですか!?」
「“いまは”ワシがヨコオタロウなんじゃ」
「え？」
　僕は混乱しつつも、彼に尋ねた。
「あなたがヨコオさんだと言うなら……教えてください。あなたの思い出のゲームはなんですか!?」
「そうじゃのう……『ディグダグ』、『ゼビウス』、『グラディウス』、『沙羅曼蛇』、

になっていたことをマーケティングチームは知ることになります。びっくりしました。（担当K）

『ICO』、『斑鳩』……といったところか」
　事前にファミ通編集部の人間から聞いていた情報とピッタリ一致する。つまり……。
「あ、あなたが本物のヨコオタロウさん？　じゃあ、さっきの彼女は偽者!？」
「お前さんは勘違いしているようじゃな。ヨコオタロウというのは概念であって存在ではない。ワシさえその気になれば、誰でもがヨコオタロウになるのじゃよ」
「そ、それが……ヨコオタロウの正体?」
　それは驚くべき真実だった。ヨコオタロウとは精神体だったのだ！
「な、なんてことだ……ゲーム業界は悪魔の巣窟と聞いていたが、まさに悪魔の所業」
「……で、つぎの質問は?」
「え、えっと……じゃあ今後の展望を教えてください。やっぱり『NieR』で……」
「ふむ。ホテルの最上階のスイートルームで、デビューしたての女優の卵を相手に、ガウンを着てネコをなでつつ、巨大なワイングラスをクルクル回しながら、映画主演の座を餌にして、「ボクは強制しないよ……君の意思で決めるんだ」と言い放ったら、女優に断られ、「クッ……このボクを敵に回して業界で生き残れると思うなよ?」と捨て台詞を吐きたいのぉ」
　老人はカラカラカラと妙な声で笑った。僕はその表情を見て、急に恐ろしくなってしまった。
「あ、あの……じゃあ最後の質問です。ゲーム作りをしていてよかったと思えるときは?」
「いままでよかったことはとくにないが……お前さんのようなポッと出のゲームクリエイターの将来を摘み取った瞬間、薄暗い快楽を感じると思うので試してみたいのぉ」
「え……?」
　気づくと、店内にいた10人の客。そしてバーテンダーも含めて、その場のすべての人間が僕を取り囲んでいた。
「ま、まさか……すべてヨコオタロウ!?」
「そう……そしてお前さんもいまからその一員になるのじゃ……！」
　カラカラカラという奇妙な笑い声が、四方八方から僕に浴びせかけられた。

　記憶があるのは、そこまでである。気づくと、僕はBARのカウンターで突っ伏して寝ていた。あれは果たして夢なのか？　どこからどこまでが夢なのか？　あの不思議な体験がなんだったのか、いまでもわからないが、それでも日常に戻った僕はいつもと同じように発表されたばかりの『NieR New Project(仮題)』に取り掛かるのであった。

ヨコオタロウとして。

初代Xboxが発売されたのは2002年2月22日。このころ、ボクはちょうどゲームショップで働いていたので、このXboxのインパクトを、客側でも作り手側でもない、ちょっと微妙な位置から見ていた。その当時の第一印象は“何しろデカイ”というものだった。ゲームショップとしては保管に困るほどのデカさで、プレイステーション2やニンテンドー ゲームキューブなどのハード用商品ラックに入らないので、とりあえずスタッフが休憩をしたりするバックヤードにガンガン積み上げていた記憶がある。そして、デカくて重いので、お店のいちばん大きな袋にも入らない。おそらく、それはどの店もいっしょだったようで、Xbox専用の紙袋がお店に配られていたのを覚えている。まぁ、ぶっちゃけ、売る側としては少し厄介なハードだったのだ。

しかし、その無骨なまでのデカさとアメリカのトラクターのようなデザインに、ゲームファンだったボクは心をわしづかみにされ、すぐに購入へと至ったのであった。

へそ曲がりなボクとしては、日本では決して王道ではなかったXboxだったからこそ魅力を感じたというのもあるが、それだけではなく、Xboxにはやたらとボクが好きなゲームがあったのも事実。当時はボクがいちばんゲームをやり込んでいた時期というのもあり、個人的にはとても思い入れのあるハードなのである。だが、しかし……ぶっちゃけ、初代Xboxについて語り合える友人はなかなかいないので、ボクはこれから壮大な独り言を展開し、ボクの中に溜まりに溜まったXbox愛を爆発させていきたいと思う。

まず、ローンチタイトルの中でもっとも印象深いのは、セガの『ジェット

MEMO このころ『ダンガンロンパ』は『風来のシレン』といっしょに『どこでもいっしょ』キャラクターのコラボ展開を行っておりました。渋谷マルイなどでも先行で販売しており、トロとクロ、モノクマとモノミの着ぐるみがいっしょに登場といったイベントもありました。ショップ内には「希望ヶ峰学園購買部　ノート」なるものがあり、

セットラジオ フューチャー』だった。もちろんドリームキャストの名作、『ジェットセットラジオ』の続編なのだが、街がかなり広くなっており、その中をスケートで駆け抜ける疾走感たるやハンパなかった。まるで、『ソニック』を初めてプレイしたときのようなスピード感に感動したのを覚えている。しかも、横の広さだけではなく、建物にもどんどん上っていける縦の広さもあり、Xboxのパワーをまざまざと見せつけてくるようなタイトルだった。同じくローンチタイトルだった『ねずみくす』もいっしょに買ったのだが、こちらはねずみの毛のフサフサ感だけ確かめて、あとはすっかり忘れてしまうほど、ボクは『ジェットセットラジオ フューチャー』に夢中になったものだ。

このころのセガは、個人的に神がかっていて、ローンチの1ヵ月後くらいに発売された『ガンヴァルキリー』も相当におもしろかった。ジャケットを見てもらえばわかるのだが、メガドライブから続く、いかにも当時のセガって感じの雰囲気が満載のゲームで、主人公はパワードスーツを着て敵と戦うのだが、このパワードスーツの操作が異常に難しいのだ。主人公を思ったように動かせるようになるまで、相当な鍛錬をプレイヤーに強いるゲームなのである。しかし、そのぶん、自由に動かせるようになった後の爽快感はすさまじい。修行に耐えたからこその強さを発揮し、敵を倒しまくっていると、まるで自分が王道少年マンガの主人公にでもなった気分にさせてくれる。世間的には難しいゲームとして知られているらしいが、この難しさを克服した途端にメチャクチャ爽快感のあるゲームに変わるという、なかなか珍しいタイプのゲームだった。残念なのは、強くなった自分を友だちに見せつけたいのに、なかなか『ガンヴァルキリー』友だちを探すのが困難だったことだ。

そして、同じくセガのXbox専用タイトルとして忘れてはならないのが『クレイジータクシー3 ハイローラー』である。なんと、このゲームはドリームキャストで発売されていた『クレイジータクシー』と『クレイジータクシー2』が丸々入っているという超お得なゲームだった。ちなみに、この過去作を詰め合わせるというスタイルは、Xboxでフロムソフトウェアが発売した『O·TO·GI〜御伽〜』も同じだった。2作目の『O·TO·GI〜百鬼討伐絵巻〜』には1作目がまるっと入っているのだ。そして、この『O·TO·GI』も和風アクションとしては、雰囲気も含めて最高峰のデキなので、こちらもXboxファン

ご来場いただいたお客様にいろいろとコメントをいただいておりました。早くも「『NEW ダンガンロンパV3』楽しみです！」といったコメントが書かれていて、スタッフ一同喜んでおりました。あの時イベントに来てくださった皆様、ありがとうございます！(担当K)

は必ず押さえておきたい作品だ。

ともかく、『クレタク3』は、ボクが人生の中でいちばん遊んだゲームかもしれない。いまだだに『クレタク3』を遊ぶために、ボクはXboxをテレビにつないだままにしてあるほどだ。そして、Xboxのコントローラはドリキャスのコントローラと同じく、『クレタク』を遊ぶのに適している。プレイステーションで言うところのLRボタンがトリガーになっているので、アクセルを踏み込む感が指先で味わえるのだ！ ほかに、Xbox初期の名作としては『格闘超人』と『斬・歌舞伎』という2作も押さえておきたい。前者は“宗教上の都合で回収騒動になったから”という点と、後者は“ひたすらバカゲー”というネタっぽい理由なので、まぁ、そこまで強くは勧めないけど。Xboxでちゃんと格闘ゲームがやりたければ、『デッド オア アライブ3』のほうをオススメする。

そして、Xboxの特徴としては、名作シリーズの最終作の舞台になっている点にも注目しなければならない。それが『パンツァードラグーンオルタ』と『ディノクライシス3』である。とくに『パンツァードラグーン オルタ』のほうは完成度がすさまじく、シリーズ最高傑作といっていいデキである。ボクはいまでも『パンツァー』の最新作がやりたいので、なんとか続編を作ってほしいと強く思っている。一方で『ディノクライシス3』は、それまでのシリーズとは大きく変わって、宇宙船が舞台で、もはや恐竜ではなくてクリーチャーが敵という、ある意味でシリーズ最終作っぽい大幅な世界観の変更がなされた作品だったのが、逆に印象深い。しかしゲーム自体のデキはとてもよく、けっこう好きだったなぁ。

さて、そろそろ文字数も埋まって来てしまったが、初代Xboxには、まだまだ名作がたくさん存在している。なので、次回もこのネタを続ける。まだまだ独り言は続くのであった。

初代Xboxを語るうえで決して外せないのは、やはり『鉄騎』の存在であろう。だがしかし……情けないことに僕は『鉄騎』を持っていない。すみませんでしたぁ！ これには悲しい理由があるのだ。あの『鉄騎』はすさまじくカッコよくて、敷居が高くて、だからこそゲーマーにとっては憧れなのだが、さすがに僕には敷居が高すぎた。当時、フリーのシナリオライター兼フリーの映像屋として働いてはいたものの、実質的にはほぼフリーターだった僕は、実家に寄生している身分だった。そんな状態で『鉄騎』を家に持って帰る勇気がなかったのだ。いい年して親に言い訳とか悲しくなるし、「さっさとまともな仕事に就け」とか言われたら心が折れる。そんな弱虫な僕をどうか許してほしい。

さて、初代Xboxと言えば、僕にとって洋ゲーの楽しさを初めて教えてくれたハードでもあった。当時は洋ゲーと言えば、まだ"大ざっぱなゲーム"の印象が強く、僕自身もそこまでのめり込んだタイトルはなかったのだが、Xboxで遊んだ『HALO』や『フェイブル』はその先入観を改めさせてくれるデキだった。当時、映画を志していた僕が、その映画業界と同じように、ゲーム業界も本格的に海外の力が強くなっていくのだなと感じた作品たちだった。

そして、そんなXboxの洋ゲーの中でも、とくにオススメの1本が『コンカー：ライブ アンド リローデッド』である。というか、このゲームはXboxでなくても強烈にオススメしたい1本なのである。僕がたまにインタビューで「影響されたゲームは？」と聞かれたときに必ず答えるのが、ドリームキャストの『イルブリード』と、この『コンカー：ライブ アンド リローデッド』なのだ。それくらい、このゲームには夢中になった。とにかく、このゲームはやりた

MEMO この欄外コメントを書くにあたり、当時の希望ヶ峰学園購買部ブログを読み直しているのですが、このあたりからどんどん更新が遅くなってきております。ちょうどこのタイミングくらいで、ようやくアニメ『ダンガンロンパ3』のシナリオ第1話ができあがり、そして『ダンガンロンパプロジェクト』発表会を行おうという流れ

い放題なのだ。

主人公が冒頭からゲロを吐いたり、ネズミにチーズを食わせて爆発させたり、オペラを歌うウンコ大王と便器の中で戦ったり、『マトリックス』のパク……オマージュや、『プライベート・ライアン』ばりの緊迫した戦争シーンなど、こんなにやりたい放題なゲームはなかなかないと思う。本当に、隅から隅までユーザーをからかうようなブラックジョークとセンスで固められたような作品だ。ちなみに、このゲームは『コンカー:ライブ アンド リローデッド』のタイトルの通り、Xbox Liveでの対戦モードもあるのだが、こちらは残念ながらやったことがない。とにかくストーリーモードだけで大満足のお腹いっぱい状態なのだ。

そして、このゲーム以降、僕はしばらく洋ゲーが大好きになって、パッケージと取扱説明書のみローカライズした『Xboxワールドコレクション』シリーズを始め、日本では発売していないタイトルなどもたくさん遊んだ。その中でも、とくにオススメなのが『Stubbs TheZombie in Rebel Without a Pulse』と『EvilDead Regeneration』だ。どちらも残念なことに日本未発売なので、知っている人はほとんどいないと思うが、それでも構わず語ろうと思う。

『Stubbs The Zombie』は、なんと自分自身がゾンビになって、街中の人々をゾンビに変えていくという、このうえなく痛快なゲームである。一般人の脳ミソをガツガツと食ってゾンビにしていくのが楽しくて、「ふへへ」とヘンな笑いが出てしまうこと間違いなし！ 雰囲気も、『バイオショック』っぽい1950年代～1960年代のアメリカって感じでカッコイイ。そして、ゲームシステム的にも、自分の腕だけを別行動にして先回りして謎を解いたり、いきなり謎のダンスゲームが始まったりと、いろいろとネタが入っていて飽きさせない。こんなすばらしいゲームがなぜローカライズされない!? それは主人公がゾンビで一般人の脳ミソを食うからだろう。まぁ、かなり入手困難だと思うが、手に入れた人はぜひやってみて「ふへへ」と笑って欲しい。

一方の『Evil Dead Regeneration 』は、映画『死霊のはらわた』を原作と

ができてきたのです。『3』と『V3』をいっしょに大きな場で発表しよう！ という題目はありつつ、当日何をするのか、何も絵はないけれどPVはどうするのか、音楽は？ ゲストは？ など、とにかく空っぽの状態だったので、イベントを制作する現場は悲惨でした。（担当K）

したゲームだ。これだけで言いたいことはだいたいわかると思うが、じつはゲーム的にも優れている。主人公と小さなちびっ子ゾンビを切り換えて戦うのが楽しい、日本のアクションゲームっぽい作りのゲームだったりする。

さて、だいぶマニアックな内容になってしまったが、もちろんXboxには、日本産のすばらしいゲームもたくさんあった。その代表となるのが、やはり『NINJA GAIDEN』と『メタルウルフカオス』だろう。『NINJA GAIDEN』はキャッチコピーの"凄すぎて何が悪い"の通り、とにかくすごすぎた。いっさいの容赦のないスピード感溢れるアクションゲームで、ザコ敵すらも強い。ここまでゲームオーバーをくり返したゲームは、　後にも先にもこの『NINJAGAIDEN』しかないと思う。それでも、僕はこのゲームをクリアーした。その達成感たるやすさまじかった。あとは、いい意味で常軌を逸した敵キャラのデザインもステキだった。なんだかクトゥルフ神話に出てきそうなヤツらばかりなのである。やはり忍者が戦う異形はこうでないとね！

そして、もうひとつの伝説級タイトル『メタルウルフカオス』はとにかく"大統領"というひと言につきる。大統領の乗り込んだパワードスーツで敵と戦うというシチュエーションだけで燃えまくりである。ロボットの挙動も、さすがフロム・ソフトウェアだけあって、ただ動かしているだけでも気持ちよく、アクションも武器も豊富なので、とにかく破壊活動が楽しかった。

というわけで、2回にわたってXboxのすばらしい思い出を壮大な独り言としてぶちまけてきたわけだが、これで満足したどころか、なんだか逆に再び火が点いてしまったように思う。さて、今日は家に帰ったら久々に、うるさい起動音を聞きながら、あの名作や迷作の数々をしこたま遊ぶとするかなーっと。

触れないわけにはいかないので、まずは近況から。

先日の“SCEJA Press Conference2015”で、『ダンガンロンパ』シリーズの最新作である『NEWダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期』が発表になりました。このシリーズは毎回行き当たりばったりで作っているので、今後はどうなるかはわかりませんが、とりあえず『NEWダンガンロンパV3』まではちゃんと完成して発売させるので、しばしお待ちください。

それにしても『スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園』を発売したのが2012年ですから、もう3年も経っているんですね。あのとき以来の、ミステリーゲームの膨大なシナリオをひとりで書く作業なので、プレッシャーで筆が詰まってしかたがありませんが、僕が苦しんだぶんだけいいモノができるはずなので、死の直前まで苦しむようにがんばります。そして、『ダンガンロンパ』シリーズの展開はこれだけではなく、また別のスペシャルなサプライズを用意しています。こちらにも随分と苦しめられていますが、近いうちにその全容を発表できると思うので、しばしお待ちください。

まぁ、苦しいと言いつつ、けっきょくは楽しいことをやっているので、苦しいんですけど楽しいわけです。なので、同情するなら買ってくださいね。もちろん、苦しみつつ楽しんで作っているのは、僕だけではなく、このプロジェクトに関わってくれている大勢の人たちがみんなそうなので、弱音なんか吐いていられないっ！

ところで、ゲームって何がおもしろいんですかね？ 僕は一生懸命作っているけど、ユーザーからしたらいったい何が楽しいんだろう？ ふと、急にそんなことが気になりましたが、難しいのは、ゲームだからと言って、ひとまとめに「こういうところが楽しい」と言えない点です。根本の部分での“操作をする”という

MEMO このころはようやく『スーパーダンガンロンパ2 THE STAGE』の台本が固まり、稽古のため「本読み」が始まります。『スーパーダンガンロンパ2』はゲームであるからこそ意味があったオチであり、また、黒幕の動機もなかなか複雑……。映像収録や音声収録なども重なって、小高がゲーム、アニメと忙しいことを承知で「舞台

ところはいっしょなのですが、そこから先がまったく違って、アクションゲームは反射神経、シミュレーションは考えること、アドベンチャー（ADV）ゲームは読む力と、プレイヤーに対する要求も違っていて、逆に、ここまで幅の広いエンターテインメントのジャンルはかなり珍しいんじゃないかなと思います。映画やマンガやアニメの場合、ジャンルや作品が変わっても、ユーザーがやることは“見る”、“読む”といっしょですからね。

なので、“ゲームの何が楽しいか？”をいっぺんに論じることはできないので、ジャンル分けして考えてみます。まずは、僕がよく作っているADVゲームに関して、とくにテキストADVに関して考えてみました（ちなみに、『ダンガンロンパ』は推理アクションゲームなのでADVゲームではありません）。

テキストアドベンチャーの楽しいところは“ストーリーを読むこと”です。それだけなら小説でもいいのですが、やっぱり絵や音楽が豊富にあるので、ユーザーとしては脳内補完しながらアニメ風に楽しむことができます。そして、作る側の利点は、比較的安価で作れるので、大衆の趣向から外れた作品でも成立させられることです。同人ゲームや美少女ゲームがテキストADVでたくさん作られた理由はこれだと思います。ぶっちゃけ、『ダンガンロンパ』も、1作目は無理矢理制作費を抑えたので、それならとゴーサインが出ました。冒険しやすいジャンルと言えます。つまり、ユーザーにとっては“ADVゲームじゃないと遊べないゲーム”がたくさんあるということです。

そしてADVゲームのいいところは“誰にでもできる”という点です。なので、口コミでの広がりがあるジャンルと言えます。それこそ『月姫』や『ひぐらしのなく頃に』や『シュタインズ・ゲート』も、口コミでブームになっていきました。ユーザーがユーザーに薦める際に、「おもしろいよ」に加えて「誰でもできるから大丈夫」と言えるのがポイントなのですが、そのぶん、タイトルが埋もれてしまう危険性もあるジャンルです。安く作れるがゆえに、“ニッチに向けた作品”になってしまいがちなのと、“誰にでも遊べる”からこそ、ゲーム性に乏しくなり、結果としてゲームとしての意外性や差別化が難しくなるのです。

テキストADVにおけるゲーム性は、大きく3つに分かれると思います。フラグによるストーリー変化、選択肢で謎を解く、そして読み進めるだけでゲーム性がない。なかには、ヒロイン攻略などの要素が入るものもありますが、それを突き詰めるとテキストADVと言うより、シミュレーションゲームになってしまうので、楽しみかたが違います。

の台本をどうにか落ち着けてくれ」とお願いをしていました。どうにか形にはなりましたが、あとから「もっとこうすればよかったね」という話もあがり、『スーパーダンガンロンパ2 THE STAGE 2017』ではちょっと流れが変わっていたりします。この本が出るころにはその成果も出ているかと思いますが、みなさんが喜んでくれる作品

この中で、とくにテキストアドベンチャーでいちばん多いゲーム性と言えば、“フラグによるストーリー変化”ではないでしょうか。このおもしろさはゲームブックなどと同じで、自分の選択でストーリーが紡がれていく点ですが、この“自分の選択で”の部分を強調するためには、明確な選択肢を与えてあげる必要があると思います。簡単に言えば、“Aの道”と“Bの道”というふたつの道を提示して、どちらかに進ませるからこそ、ユーザーはIFの世界を感じることができるのです。しかし、昨今の他ジャンルのゲームでは、よりシームレスになっている傾向があるので、この“明確に選択肢を提示”は古くささも感じられてしまいます。

実際、いまのトレンドに沿って明確に選択肢を与えない『BEYOND: Two Souls（ビヨンド：ツーソウル）』みたいなゲームもありますが、やはり日本従来のADVゲームの楽しみかたとは違う気がしました。つまり、フラグ分岐はいまのトレンドにそぐわないゲーム性になってしまっているのです。

また、“選択肢で謎を解く”ゲーム性に関しても、ゲーム性だけ抜き取ってみると、クイズでしかないので、そこまで“やってみたい”と思わせるものではありません。

これらの理由から、ADVゲームはどうしても、ゲーム性的にほかのジャンルよりおとなしいと見られてしまう傾向にあります。ぶっちゃけ、いまのADVゲームはどちらかと言うと停滞気味だと言えますが、その理由はこのあたりかなーと思っています。

だからと言って、フラグを複雑にして分岐を増やしてゲーム性を足しても、一般ユーザーは面倒臭く感じてしまうだけだし、ゲーム性を増やす方向に変化させると、ADVゲームが持つ従来の楽しさが減ってしまいます。なかなか難しいところです。

個人的には、つぎにヒットするADVゲームは、まったく新しい何かを搭載したものなんじゃないかと思っています。それは何か？ 答えが思いついたら作りたいですね。思いついたことを試しやすいのがADVゲームのいいところなので。

になっているよう願うばかりです。（担当K）

世間でも会社内でも、僕は『ダンガンロンパ』の人と思われていて、たとえば飲みの席に行っても『ダンガンロンパ』の話をしないといけないみたいな雰囲気をヒシヒシと感じるし、『ダンガンロンパ』以外の話をしようもんなら、それを合図にトイレタイムになるわけです。

要は、僕から『ダンガンロンパ』を抜いたら、ただの抜け殻だとみんなに思われているんです。けど、そんなことはないんです。僕だって『ダンガンロンパ』以外の仕事もしてきたし、『ダンガンロンパ』から離れた生活だって送っているんですよ。そう、僕には『ダンガンロンパ』以外の面だってあるのです。僕は抜け殻なんかじゃないんです。『ダンガンロンパ』以外のおもしろい話だってできるんです！

たとえば、小学校のころ。僕のあだ名は“赤インク”でした。これは、授業中に起こったある出来事がきっかけです。その日、授業に退屈した僕はぼけーっとボールペンを眺めていました。そこで、ふとインクが入っている筒のてっぺんに白い綿が詰められていることに気づきました。これはインクがこぼれないように詰められている綿なのですが、僕は急にそれが気になったのです。どうしてもその綿が取りたくなった僕は、インクの筒を口で吸って白い綿を取り出そうとしました。結果、勢いよく吸いすぎたせいでインクが一気に口の中に入り、グレートムタの毒霧のように「ブバー」と盛大に赤インクを吐き出したのです。直後、隣りの席に座っていた女子が叫びました。

「血を吐いたー！」。

そこから教室は大騒ぎになりました。僕はしばらくインクでむせてしまって、言い訳すらできませんでした。その事件以来、僕は“赤インク”というあだ名を持つ男となったわけです。

MEMO　このころ、アニメのタイトルが『ダンガンロンパ3 –The End of 希望ヶ峰学園-』と正式決定されます。同時にロゴの制作もスタートに入りますが、2週間くらいという超特急でデザイナーさんには作ってもらいました。また、詐欺師のもとの姿のキャストは石田彰さん、戦刃むくろのキャストは豊口めぐみさんにお願いしようと決

そんなヤンチャすぎる僕は、中学からは男子校に行くことになりました。そこから地獄の中高6年間男子校生活が始まるのですが、その学校で最初につけられた僕のあだ名は“チョロ”でした。いつもチョロチョロしているから、体育教師から“チョロ”と命名されたのです。当然、クラスのみんなもその名前で僕を呼ぶようになります。屈辱的なあだ名です。そこからイジメが始まらなかったのは、前園真聖の“いじめカッコ悪い”のCMのおかげかもしれません。そんなあだ名をつけられたストレスからか、僕は校舎の6階の手すりから窓の外側にぶら下がる遊びをしたり、一歩間違えれば死という極限状態を生きるようになりました。いま思い出すと頭がおかしいです。ホント、生きていてよかったですね。

そんな日々の中で、僕はとんでもないトラウマを植えつけられることになります。それは中学3年の修学旅行に行く日でした。いまでこそ腐った生卵みたいな顔をしていますが、当時の僕はとてもかわいらしい少年でした。電車に乗っていると、向かいの女子高生の集団から「かわいいー」と指を差されたことがあったほどです。僕が照れると「赤くなったー。かわいいー」と、さらに指を差されました。エロゲーの世界なら、そこで逆●●●が始まるわけですが、これは現実なので、そんな展開にはなりませんでした。本当に残念です。

ともかく、そんなかわいい僕が修学旅行に行こうと、早朝の地下鉄のホームに立っていたときです。突然、周囲をアラブ系の屈強な男性に囲まれてしまいました。明らかに酔っ払いでした。その方々は僕を見るなり「君、女の子でしょ！」と言いました。僕は生まれたての小鹿か、不二咲千尋のように震えながら「ち、違います……」と答えました。すると、彼らは「嘘だ」と、突然僕の胸を揉み始めたのです。「やっ……痛っ……」と、声を漏らすのがやっとの抵抗でした。彼らは僕の胸の感触を確かめると「ホントだー。あはははは」と笑いながら去っていってしまいました。エロゲーの世界なら、そこで逆●●●が始まる訳ですが、これは現実なので、そんな展開にはなりませんでした。本当によかったです。それ以来、僕は男性に胸を揉まれるのが嫌いになったので、これは完全なトラウマです。

そんなこんなで、男子校生活を乗り越えた僕は大学生になって、そこからやっとふつうの青春が始まりました。僕はリア充になろうと努力しました。チャラい友だちをたくさん作って、女の子ともたくさんデートしました。けど、それも長くは続きませんでした。1年が経ったころには、僕はすっかりリア充疲れを起こし、逆に誰とも話さない賢人モードに突入したのです。

まっていました。しかし、まだ各キャストさんにこのアニメのことは知らされておらず、想定はしているけれど、本当にやってもらえるかどうかの心配はあとで抱えればいい！ という勢いで走っていました。（担当K）

その結果、クズができあがりました。バイトは何を始めてもいつもバックレて辞めたり、サークルの部長に選ばれるも部員会議でみんなからリコールされ、辞めさせられたりしました。でも、誕生日になると寂しくなって、わざわざ誰も友だちのいない大学に行って、やっぱり誰とも話さなくて、そのまま牛丼を食べて帰ったりもしていました。ハッキリ言って、こじらせていたんだと思います。

そんな僕を変えてくれたのがゲームでした。嘘です。そういう話ならオチがつくんだけど、そんなことはありませんでした。では、何が僕をクズからいまのような立派な男性に変えたのか？ このころに出会った友人はいまでも付き合いがあるのですが、そんな彼らとの出会いが大きかったのだと思います。彼らはこじらせている僕をおもしろがって、いっしょに遊ぶようになりました。僕の家でファミコンしたり、『ウイニングイレブン』をやったり、ファミレスで映画の話をしたり、麻雀したり、とにかくひと晩中よく遊んだもんです。そして、そこから、こじらせつつ社交的ないまの僕の人間性が形成されていったように思います。

その結果、思います。人間性というのは、基本は足し算になっていて、自分の中にどんなに嫌な要素があっても、その要素を消すことはできないのです。せめて、何かを足して中和したりするしかないのです。つまり、人生とはドリンクバーでオリジナルジュースを作るようなものなのです。いろいろ足して奇妙な色になったっていいじゃない。人間だもの。世界にたったひとつの花なんだもの。

さて、どうです？『ダンガンロンパ』以外にもおもしろい話ができたでしょう？と言っても、タイトルに“『ダンガンロンパ』以外の僕の話”とある時点で、もうこんなコラム、誰も読んでいないでしょうけどね！

CHAPTER 31

12月2日は『ダンガンロンパ』発表会！

2015年11月26日号（11月12日発売）

さて、発表です。12月2日に都内某所にて“ダンガンロンパプロジェクト発表会”をやります。9月にSCEカンファレンスで、ちょっとだけ『NEWダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期』の告知をしましたけど、もうちょっと情報を出します。今回の発表では、同カンファレンスで流したPVのラストにあった“and more”に関する情報も出てきますので、ぜひ期待して待っていてください。という発表会の発表でした。まぁ、今年は『ダンガンロンパ』の発売5周年でもありますし、せっかくなので今年中に何か発表したいということで、この年末の忙しい時期に発表会をねじ込んでみました。

で、ここからが大事なお知らせなんですけど、この発表会は一般の方も参加可能となっております（詳しい参加方法は特設サイトやTwitterなどをご覧ください）。平日の昼間の時間帯ですが、この際なので会社や学校は休んでいいです。僕が許可します（けど、上司や先生の許可は別途必要です）。というのも、今回の発表はぜひともリアルタイムで見て、反応してもらいたいのです。なかなかおもしろくて驚きな発表だと思うし、人を集めての発表会もきっと最初で最後なので、ぜひとも生で見てもらいたいのです。というか、発表会を一般の方に開放しておきつつ、誰も来なかったら悲しいじゃないですか！

というわけで、“ダンガンロンパプロジェクト発表会”をいっしょに盛り上げてくれる仲間を募集中です。おそらく、このコラムが掲載される日あたりが締切なので、急いで応募してください！ 当然入場無料ですが、お土産もあるらしいので、お土産目当ての参加もお待ちしております。

そんなわけで仕事が山積み！ 日々お仕事ばかりで話すことがない！ いま

MEMO 『ダンガンロンパプロジェクト』の告知がいよいよされました。プロモーションの人間は「発表しちゃったよ……」と頭を抱えていましたが、アニメ制作スタッフの方も「発表しちゃったよ……」と頭を抱えていたそうです。私はこのころプロモーションの先輩に大枠を任せつつ、予算を見ておみやげのトートバッグや缶バッジのデ

いちばん欲しいモノは奴隷です。仕事は任せられないのでそれ以外のことをやってくれる奴隷です。ご飯と睡眠と息抜きはすべて奴隷にやらせます。そうして僕は仕事に集中するのです。たはー、奴隷をこき使うプランまで考えてしまって、僕は本当にブラックな男ですねー。

　などと、胃が痛くなるような冗談はさておき……今回は僕の仕事の進めかた、とくにシナリオの進めかたについて語りたいと思います。いままでの僕のリサーチによると、文章書きを生業としている人の仕事の進めかたにはふたつのパターンが存在するようです。

ひとつは“完全に入り込むタイプ”。

　これは寝食を忘れて没頭して書き続けるタイプですね。このタイプは総じて仕事が好きな人が多いです。スイッチが入るまでに時間が掛かったりしますが、いったんスイッチが入ったらアドレナリン出まくりで何時間でも書いていられるタイプですね。

ふたつ目は“俯瞰的に書くタイプ”です。

　ある意味、冷静に仕事として書いているタイプですね。あまりのめり込むことがなく、客観的に自分の文章を見ながら書いているタイプで、アニメのライターさんなどと、共同作業でシナリオを書く人に多いタイプかと思います。

　で、僕のタイプですが、圧倒的に後者です。シナリオだろうと小説だろうと、何を書くときでものめり込んで書くことはありません。というか、いつも“ものすごいつまらないモノを書いている”という意識で書いています。シナリオ作業中、僕の中にはふたりの人間がいて、“しらけた読者である自分”が出すしつこいダメ出しに、“作業者である自分”が修正をくり返す、というパターンでシナリオを書いているのです。だから、第1稿のときなんかはひどいです。リアルタイムにダメ出しが来るので、書いていて心が折れます。それでもガマンして書き進めて、何回も修正に修正を重ねて、そしてようやく“しらけた読者である自分”がオーケーを出したときに、シナリオはいった

ザインを用意していました。すっかりライセンスの人間らしからぬ作業をしていたように思います。このころのメモには「モノミのおむつの柄は迷彩を検討」とあります。作品として動かしたときに迷彩は難しいということでリボンが月になりましたが、迷彩おむつをはいたモノミもちょっと見てみたかったです。（担当K）

ん完成となります。ときどきですが“しらけた読者である自分”が休んで、“作業者である自分”が乗ってしまう日もあるのですが、そういうときはたいてい、翌日に復活した“しらけた読者である自分”から圧倒的なダメ出しが来て、ヘコまされます。

なので、シナリオを書いているときはだいたい辛いです。修正に修正を重ねて“しらけた読者である自分”が手応えを感じ始めたときだけが、シナリオを書いていておもしろい時間です。それ以外の時間はしんどくてしかたがないので、逆に言うと仕事にしていてよかったなと思います。だって仕事じゃなかったらこんなに辛いことできないもの。

僕は“作業者である自分”はたいして評価していないのですが、この“しらけた読者である自分”には多大なる信用を寄せています。この自分がいるから、初稿とかはイマイチでも、修正していけばおもしろくなるはずだと思えるのです。なので、僕がシナリオを書くときは、いつも“しらけた読者である自分”を納得させるために書いているのです。この人がオーケーを出したものは、おもしろいものだと信じていて、もし仮に世間に受け入れられなかったとしても、この人がオーケーを出したのならしかたがない、という割り切りを持っています。そういう意味で、「お前は誰のためにシナリオを書いているのか?」と聞かれたら「自分のため」と即答します。

まぁ、自分がそういう“懐疑的かつ俯瞰で書くタイプ”なので、逆に“完全に入り込むタイプ”にはものすごく憧れがあります。寝食を忘れるほど文章を書くことに没頭したことがないので、そこまで熱中できたら仕事が楽しいんだろうなーと思います。しかし、間違いなくいまから変えられそうにないのであきらめています。けれど、僕が苦しむということは、“しらけた読者である自分”のきびしい目は衰えていないということでもあるので、僕が苦しんだぶんだけユーザーさんは楽しんでくれるはずだと信じて、苦行に身を投じたいと思います。

というわけで、その苦行を発表する12月2日をお楽しみに!

“ダンガンロンパプロジェクト発表会”▶http://www.spike-chunsoft.co.jp/danganronpa2015_16
『ダンガンロンパ』公式Twitter▶@dangan_official

『ダンガンロンパ』の外伝小説である『ダンガンロンパ十神』が発売になります。これは『ダンガンロンパ霧切』に続く、『ダンガンロンパ』外伝小説シリーズの第2弾です。ちなみに、僕が書いた『ダンガンロンパ／ゼロ』というのもありますが、これは本人が書いているので“外伝小説”という括りに入れないでおきます。

『ダンガンロンパ十神』を書いているのは、『1000の小説とバックベアード』で三島由紀夫賞を受賞した佐藤友哉さんです。彼は、僕が以前から好きだと公言している、講談社の公募新人賞であるメフィスト賞出身の作家さんです。同じく『ダンガンロンパ霧切』の作者である北山猛邦さんも、このメフィスト賞出身の作家さんなのです。つまり、どちらの作家さんも、もともと僕が好きな作家さんで、『ダンガンロンパ』の外伝小説シリーズは、そんな方々にお願いしているわけです。自分が好きだった作家さんたちに、自分の作品の関連小説を書いてもらえるなんて、何気にすごいことな気がします。

かくいう僕も、じつはかつてメフィスト賞に応募したことがありますが、残念ながら落選してしまい……などという過去があればよりドラマティックなのですが、そんなことはありませんでした。僕はあくまで、いち読者としてメフィスト賞が好きなだけです。

もともと、推理小説が大好きでいろいろな推理小説を読んでいたのですが、とくに好きだったのが“本格推理小説”と呼ばれるジャンルでした。これは、謎解き、トリック、頭脳派名探偵の活躍などを主眼とする推理小説を指します。一部の人からは「リアリティーがない」、「人間味がない」、「パターンが同じ」などと揶揄されることもあるジャンルではありますが、そこに新風を巻き起こし

MEMO　このころは毎日プロジェクト発表会のため動いていたのでほぼ記憶がありません。現場がパンパンなラルケさんに無理をお願いして『ダンガンロンパ3』のティザーカットをお願いしたことは覚えています。すばらしい絵に仕上げてくれるだけでなく、苗木の足元に葉隠の割れた水晶が転がっている……という、原作ファンだから

たのが“メフィスト賞”の作家たちだと思っています。

もう少しだけ詳しい話をすれば、“本格推理”が若干元気がなかったころに、綾辻行人さんや島田荘司さんたちが“新本格ミステリ”というムーブメントを起こし、それを決定的なものにしたのが“メフィスト賞”なのです。これらの作家が活躍していた“講談社ノベルス”に対して、ちょっと特別な想いを抱いている推理好きの人間は多いのではないでしょうか。

で、もとから推理小説好きだった僕は、その推理小説に少し飽きていたころに、このメフィスト賞と出会いました。最初に読んだメフィスト賞の作品は、清涼院流水さんの『コズミック 世紀末探偵神話』でした。これがもうとにかくぶっ飛んでいて……推理小説でやっちゃいけないことをつぎつぎとぶっ壊していくような挑戦的なストーリーで、読んでいる途中にこんなに「この物語は大丈夫なのか?」と心配になる小説には、これ以降出会っていません。

僕がメフィスト賞を読み始めたのは、ちょうど西尾維新さんが『クビキリサイクル 青色サヴァンと戯言遣い』でメフィスト賞を取ったころで、推理小説好きを飛び越えてメフィスト賞がかなり盛り上がっていたときでした。それもあり、僕はそこからつぎつぎとメフィスト賞作家の作品を読みふけっていきました。森博嗣さん、乾くるみさん、浦賀和宏さん、新堂冬樹さん、殊能将之さん、舞城王太郎さん……と、アクの強い人たちの作品をつぎからつぎへと夢中になって読んでいったのです。それまで推理小説をいくら読んでも、推理小説を書きたいなんて思ったことはなかったけど、これらの作家の作品を読んでいるうちに思った、“これくらいエンタメ色の強い推理小説なら書いてみたい”という想いが、のちの『ダンガンロンパ』につながっていたりします。

さらに、西尾維新さんと同時期に受賞している作家たちが、僕と同年代という点も刺激になりました。『ダンガンロンパ』外伝シリーズを執筆してくれている、佐藤友哉さんと北山猛邦さんも僕と同年代です。

ちなみに、どちらの作家さんも最初は僕のほうから動いて会わせてもらいました。『ダンガンロンパ/ゼロ』の編集さんが、もとはその“メフィスト賞”の編

こそなんとなくニヤリとできる仕掛けを入れてくれるなんて、本当にさすがだなと感激しました。(担当K)

集さんだったので、その人にお願いして会わせてもらったのです。おふたりとも、『ダンガンロンパ』はもちろんなのですが、やたらとゲームに詳しく（北山さんはアナログゲームを自作するほどだったり）、初対面からかなり話が弾みました。

ぶっちゃけ、どちらの作家さんも作品のイメージ通りの人たちです。北山猛邦さんは“物理の北山”の異名を取るほど、物理トリックにこだわっている人で、その繊細さが人柄にも溢れているように思います。そして、佐藤友哉さんは、彼の作品通りのシニカルな人です。けど、彼の作品ほど怖い人でもありませんが。

北山さんには、会ってすぐに「霧切のスピンオフを書いてくれ」とお願いしました。霧切のスピンオフを書けるのは、トリックに強く、なおかつ繊細な世界観の構築ができる北山さんしかいないと思ったからです。

一方の佐藤さんは、最初は飲み友だちという関係で、いつの間にか『ダンガンロンパ十神』を書いてくれることになりました。本当は“ダンガンロンパ山田”を書きたがっていたけど、それは止めた記憶があります。

ともかく、自分が刺激を受けた作家の人たちに、またこうして自分の作品絡みで書いてもらるというのは、やっぱりすごいことだと思います。協力してくれた関係者の皆さんに改めてお礼を言うと同時に……あとは、おふたりに任せるのでがんばってね！

基本的に、おふたりとも『ダンガンロンパ』を知り尽くしているので、完全にお任せで書いてもらっています。きっと、ふたりとも“自分が読みたい『ダンガンロンパ』外伝”を書いているんじゃないでしょうか。始まったばかりの『ダンガンロンパ十神』はもちろん、『ダンガンロンパ霧切』ももう少しで続刊が出ると思うのですが、そこからこの2作品がどういう結末を迎えるのか……。僕も、もはやいち読者として、楽しみにしております。

12月2日にダンガンロンパプロジェクトの発表会がありましたね！ と言いつつ、じつはこのコラムを書いている現在はその発表会の2日前なのですが……ここは時系列を皆さんに合わせてお話ししていきましょう。つまり、発表会をすでに終えた体で進めていきます。よって、事実とは異なる場合もあるかもしれませんが、そこはご容赦ください。

さて、ここからが本題。このファミ通を手にし、なおかつこのコラムを読んでいるあなたはもちろん知っているでしょうけど、ゲーム『ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期』と、アニメ『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』がついに発表となりました！ ゲームのほうはすでに発表済みでしたが、アニメのほうは驚いたんじゃないですか？ しかも『2』のアニメではなくて、完全新作オリジナルストーリーで『3』をやるんですよ！ 9月のSCEカンファレンスの映像にあった"and more"はこれを指していたのです。あれから3ヵ月……早く言いたくてしかたがありませんでした。『3』を作ろうと決めたときに、いろいろな人に聞かれた「続編をやるのか？ 新章をやるのか？」への僕らの回答がこれです。

つまり、両方やるのだ！

アニメ『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』はいままで続いた希望ヶ峰学園シリーズの完結編として。そして、ゲーム『ニューダンガンロンパV3』はここから始まる新章として。まったく別のふたつの"3"をやるのです。

しかし、この発表には、観覧に来てくれてた一般ユーザーの人たちもかな

MEMO プロジェクト発表会のときはスパイク・チュンソフトでシナリオチームが打ち合わせを行い、当日ステージにあがる小高と総監督の岸誠二監督にはタクシーで駆けつけてもらうという無茶をお願いしました。このころRoen様とコラボをした「モノクマ」のラインストーンTシャツも制作し、当日ふたりに着せたりもしています。

り驚いていたみたいですねー。聞いたところによると、ステージ上に物が投げ込まれる事態に発展し、頭を打った寺澤Pが一時記憶喪失に陥ったらしいじゃないですか。いやー、当日行けなかったのが悔やまれます。でも、しかたないんですよ。バックレたわけではないんです。超人オリンピックのテリーマンのように、線路上を右往左往していた子猫を助けるために新幹線を素手で止めてしまって、それで遅刻しちゃったんです。おかげで、両手を骨折してしまいました。仕事がぜんぜん進まなくなってしまったので、発表した直後に言うのはアレですけど、2016年は無理(以下、プロデューサー検閲によりカット)。とはいえ、弱音ばかり吐いていてもしかたないので、前向きにがんばります！ だって、ちょっと前向きなのが僕の取り柄なんだもの！

というわけで、簡単にそれぞれの見どころなどを。アニメ『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』は、いままでのお話の完結編ということもあって、いろいろな伏線を回収しております。どうやって回収していくのかはまだ言えません。ここに、このアニメの大きな秘密が隠されていて、なおかつこの仕掛けこそが“アニメでしかできないこと”だったりします。僕はこの作品を、いままで応援してくれていたファンへの恩返しだと思っています。全キャラ登場の“だんろん部”みたいなお祭りアニメとか、それこそふつうに『2』をやるとかも考えたけれど、ファンがいちばん楽しめるのは何かを考えたときに、僕は完全オリジナルストーリーの『3』がいいと思いました。

もちろん、プロットは僕がガッツリ手掛けております。毎週のシナリオ打ち合わせに参加し、セリフ回りもかなり自分で手を入れさせてもらってます。新キャラも小松崎がデザインしてるし、背景デザインも原案は『ダンガンロンパ』スタッフがやっています。そういう意味で、これは完全に『ダンガンロンパ』のナンバリングタイトルなのです。いままでのファンならヤバイくらいに楽しめる内容になっていると思うので、ふだんはアニメを見ない『ダンガンロンパ』ファンにもぜひ観てもらいたいです。ファンが興奮と希望と絶望でブルブル震えながら観る作品を目指しています。というわけで、何度もくり返し見られる内容になると思うので、おもしろかったら買ってね！ 完結編だから、おもしろかったら買ってね！

そして、アニメ『ダンガンロンパ3』の未来編・絶望編のシナリオがそれぞれ6話ずつくらい完成しました。ようやく半分か、とめまいがしました。(担当K)

そしてゲーム『ニューダンガンロンパV3』。こちらは新章となります。『ファイナルファンタジー』シリーズや『ドラゴンクエスト』シリーズのように、ガラッと大きく世界観が変わります。と言っても、ノリはいままでといっしょだし、何気に『1』から『2』のときも登場人物が一新しているので、そんなに心配する必要はないと思います。やってみたら「あぁ、『ダンガンロンパ』だ」と感じると思います。こちらは原点に返って、推理ゲームとしてのおもしろさを突き詰めていこうと考えています。もちろん、特徴的なキャラクターやらキャラどうしの掛け合いやらぶっとびの展開やら、楽しい部分はそのままに、『1』や『2』以上に"謎解きの楽しさ"を味わってもらいたいなと思っています。そういう意味では、いままでの経験の集大成となる作品かと思います。そして、いままではPSPで作っていましたが、今回からはPS4とPS Vitaで開発しているので、演出面を始め、かなりいろいろパワーアップしていると思います。というわけで、とにかくいろいろなところがグレードアップしている新しい『ダンガンロンパ』をお楽しみに！ いままでやっていなかった人も、ぜひ『V3』から楽しんでみてください！ 目指すは、もちろん"V3"です！ VはVictoryのV！ 目指すは推理ゲームの3冠王やで！

というようなことを、発表会で言う予定だったのですが、僕は残念ながら発表会に参加できなかったので、ここに書いておきました。で、現在は刑務所にいます。新幹線を止めた罪で服役中なのです。だからぜんぜん仕事が進まないので、やっぱり2016年は無理……じゃない！ 僕はもちろん、スタッフ一同、死に物狂いでがんばって、どちらも最高の作品にします！ 2016年は『ダンガンロンパ』の年にするので、ゲームもアニメも買えるように、いまからお金を貯めておいてくださいね！

舞台“スーパーダンガンロンパ2 THE STAGE～さよなら絶望学園～”がなんとか終了しました。今回は六本木ブルーシアターにて、10日で21公演という正気とは思えないスケジュールでしたが、それをやり抜いたスタッフとキャストの皆さんに本当に感謝です。

このブルーシアターという会場には初めて行きましたが、シンプルで大きな劇場ながら、音もよかったし、見やすかったですね。もともとはブルーマンの公演をやるために建てた施設らしく、そのときは六本木ヒルズ側からも行けて便利だったらしいですが……あまり深く言及するのはやめておきます。気になる人はググってください。

今回は、前回の舞台とは違って、シナリオ打ち合わせ以降は、僕は稽古には顔を出さず、舞台自体もゲネプロ（本番前の通し稽古）と千秋楽の2回だけしか見ていませんでした。そのおかげで、すごく客観的に見られて新鮮でした。

「なるほど、こういう風に作ったのか」、「こうなるのか」と観客と同じ目線でドキドキしながら見ていました。原作キャラそっくりなキャストもいれば、自分なりの味付けをしているキャストもいて、僕としてはいいバランスだったかなと思います。とは言え、今回の舞台に関しては、原作通りにやるといってもかなりたいへんだったんじゃないかと思います。初代『ダンガンロンパ』のときと違って、今回の『スーパーダンガンロンパ2 』はアニメ化もされていないので、“キャラクターの動き”というものが世にぜんぜん出ていないからです。

そこにどう動きをつけるかはキャストと演出家次第。ゲーム内で見られる

MEMO アニメとゲームがあったので、あまり練習風景も現場でじっくり見ることができなかった『スーパーダンガンロンパ2 THE STAGE』ですが、なんだかんだで千秋楽は小高といっしょに見に行きました。そして、その千秋楽で『ダンガンロンパ THE STAGE 2016』が発表され、現場が大きな歓声に包まれたのにはかなり鳥肌が！

キャラクターのポーズから紐解いていき、そこに肉付けしていくことで、印象を変えずに動きをつけていく。その過程は、かなりたいへんだったんじゃないかと想像できます。

けど、今回はキャストひとりひとりがかなり原作を研究して稽古に臨んでいたらしく、主演の横浜流星くんなんかは稽古初日の本読みの時点で台本を丸暗記してくる勢いだったらしいです。さすが19歳！ 驚異の脳細胞！ 僕の脳細胞は灰色に死滅しているので、もう九九も暗記できません。そう、横浜くんは19歳なんですよね……本当に、その若さであの舞台に立てる度胸と才能はすごいと思います。僕が19歳のころなんて、まだハイハイもできていませんでしたよ。母乳ばかり飲んでいました。あ、それはいまもそうだった。さらに驚くべきは、辺古山ペコ役を演じた濱頭優さんはなんと17歳！僕が17歳のころなんて、まだ生まれてもいませんよ！(混乱)

その一方で、左右田和一役のいしだ壱成さんは41歳ですよ。それらの人たちが舞台上に出ると、みんな同じ高校生に見えるんだから、役者さんってすごいですよね。そして、みんな動く動く。僕みたいにパソコンの前で指を動かしているだけの怠け者のゲロブタとは違います。

そして、『ダンガンロンパ』の舞台に欠かせないモノクマダンサーズは、今回もメチャクチャがんばっておりました！ 舞台上を動きっぱなし、ダンスしっぱなしで、しかもイチイチ芸が細かい。ひとりひとりを目で追いかけているとわかるんですが、個々がうまい具合にいろいろな仕草を織り交ぜてくれているんですね。3時間という長丁場の舞台を飽きずに見られたのは、彼女たちの功績がものすごく大きいと思います。それは、実際に見た観客さんたちにもわかっているらしく、今回の舞台ではお客さんからモノクマダンサーズへの差し入れが格段に増えたらしいです。なかには、彼女たちそれぞれひとりひとりの似顔絵を描いた手紙もあったらしく、その話を聞いた僕までうれしくなりました。いやー、やっぱみんなちゃんと見ているんですねーと。その代償として、彼女たちはケガだらけだったらしいので、本当にお疲れさまでしたと言いたい。
そして、そんな舞台を成立させた、演出家・松崎史也。じつは、僕と彼と

しかし、いよいよもって『ダンガンロンパプロジェクト』がスタートするのだと身が引き締まる思いでした。(担当K)

はもともと“人狼”を通じた知り合いでした。彼は“人狼TLPT”という人狼と芝居を融合させたアドリブ舞台において、マドックという人気キャラクターを演じています。その縁で、ニコ生かなんかで人狼対決をしたのが初対面でした(人狼対決と言いつつ、松崎くんはプロ並みの腕前で、一方の僕はだいたいぼけーっとしているので、まるで対決になっていませんが)。そこでいろいろと話しているうちに、彼は僕の大学の後輩であるということが判明。そこから、僕が急に先輩風を吹かせるようになりました。そんな関係です。ただ、『スーパーダンガンロンパ2』の舞台の演出に決まった経緯は、僕からオファーしたわけでもないのでまったくの偶然です。それが決まってから、僕は初めて彼が作・演出の舞台を見に行ったのですが、これが抜群におもしろい。荒削りながらもグイグイ引き込む力を持っていたので、一気に楽しみになりました。

彼自身は、あまり大きな舞台の経験がないと言っていたので、たぶん現場ではたいへんなことばかりだったと思いますが、見事にやり遂げてくれました。終演後に話しかけた際、彼は「いろいろな人の力を借りたからここまで来られた」と言っていましたが、いろいろな人の力を借りるのもその人の実力だと僕は思います。エンターテインメントは結果がすべて。だからこそ、いい作品にするためには人の力を借りることも重要だと思うのです。実際、僕もシナリオを書いているときは、まわりの意見や感想で変更することもけっこう多いですからね。なんて、また先輩風を吹かせてしまいました。まだ母乳を飲んでいるというのに。きっと彼はこれから演劇界をブイブイ言わせるほどに成長していくと思うので、とりあえず、松崎くんに言いたいのは、いつか仕事ください。

というわけで、21公演やり遂げた“スーパーダンガンロンパ2 THE STAGE”のキャスト、モノクマダンサーズ、スタッフに感謝を! そして、演出家・松崎史也の創る未来に期待を! そして、僕に母乳を!

さて、2016年になりました！ 今年は僕にとって、そして『ダンガンロンパ』にとって、最大のチャレンジとなる年です。いままで『ダンガンロンパ』を応援してくれた皆様、今年もよろしくお願いします。いままで『ダンガンロンパ』をとくに応援していなかった皆様、今年こそよろしくお願いします。

　ところで、多くの人は1年が始まる際に“今年はいい年にするぞ！”と意気込んで、新年の目標なんかを立てたりするわけですが、それを年単位でなく、いかに日単位で意気込めるかが大事なのではないか……僕にもそう思っていた時期がありました。そこで、僕は毎朝“今日は仕事をあそこまで進める”と決めて取り組むようにしてみたのですが、だいたいが目標に届かないで終わるので、すっかり心が折れて断念しました。その結果、目標なんてものに縛られては豊かな人生は送れないと気づきました。なので、今年の目標はふんわりと“つぎの大晦日を笑って過ごす”というものにしました。

　要は結果オーライになればいいかな、と。僕の仕事がちょっと遅れても全体的に間に合っておもしろいモノになればいいじゃない、と広い心で取り組んでいきますよ(それにともなって、各所から怒られた際に折れない心の強さを身につけたい)。

　で、年末年始は完全な休みというわけではなかったのですが、だらだら仕事をしながらも久々に連休気分を味わいました。とは言え、だらだら仕事もしていたので、たいして何もしていません。『スター・ウォーズ』もまだ観ていません。なんかあのワールドカップ感というか、一種のお祭りっぽくなっているのが、 天邪鬼な自分としては気に入らないというのもありますが

MEMO　2015年年末にはコミックマーケットに出ていました。このとき、『ダンガンロンパ3』と『ニューダンガンロンパV3』のロゴがふたつ並んだ看板を出しており、何回も眺めてはしみじみとしていました。思えばアニメとゲームを同時進行でやるなんて入社当時は予想もしていなかったので、このころは日々しみじみばかりしてい

……。楽しみにしていた『クリード チャンプを継ぐ男』もまだ観ていません。

しかし、せっかくの休みなので何かインプットをしなければと、マンガをしこたま読んでいました。何を読んでいたかと言うと、まぁ『キン肉マン』なんですけどね。僕はキン消し直撃世代で、子どものころにいちばん夢中になった作品が『キン肉マン』で、新作が再開してからも購読していましたが、このタイミングに全巻揃えて読んでみました。

いやー、やっぱりダイナミックでおもしろいですね。僕はミステリー系の作品を手掛けているので、伏線回収とかにかなりこだわって物語を作っているんですが、当時のジャンプ作品を読むと、物語は伏線回収のために存在するものではないというのを痛感させられます。「あれ？ おかしくない？」という疑問点を「ま、いっか」と思わせるパワーがあれば、伏線とかつじつまなんてどうでもよくなってしまうんだなぁと。とは言え、それだけのパワーがある物語を作るのはかなり難しいので、なかなかできることではありません。けど、それを差し引いても、最近はそんなダイナミックな物語が減ってしまっているような気がします。

やはりネットやSNSやレビューなどでユーザーの声が強くなっていることが、いちばんの要因なんですかね。雑談レベルの「あそこってヘンだよねー」と語るような話でも、それが文章になると、異常に強いツッコミに見えてしまう場合があります。で、作り手も会社もそれを気にしてしまう……。正直、いまの時代、ユーザーの声を意識しないで作るのはとても難しいと思います。でも、だからこそ僕はできるだけ意識したうえで、できるだけ無視しようとは思っています。あまり正解を求めすぎても個性が出ないし、個性が出ていないものって個人的にはあんまり好きじゃないからです。

そもそも、いまの時代だったら『キン肉マン』がこんなに大ヒットしたかも微妙です。露骨に『ウルトラマン』のパロディーだし、最初はちょっと下品だし……もしかしたらネットで叩かれていたかもしれません。もし、会社側がその声に過剰に反応していたら、あの超名作は世に誕生していないことになります。そう考えると、なんか恐ろしい。だからこそ、できるだけ時代は

た気がします。そして『ニューダンガンロンパV3』のシナリオプロットを読んだのもこのころで、「プロジェクトの最後にこの物語が世に出てしまったら、すごくさみしくなる気がする」としみじみしていました。そんなわけで、2016年の始まりは、「やるぞー！」というよりは、「やるかぁ」となんとなくさみしい気持ちを持っていたイメージ

無視して、やりたいことをやろう……年末年始に『キン肉マン』を読んでいて、改めてそんなことを思いました。

そして、完全に余談ですが、今回『キン肉マン』を読んでみて初めて気づいたのが、コミックの折り返しにある、ゆでたまご先生のコメントが毎回おもしろい。このころのゆでたまご先生はまだ20代なので、かなり尖っています(思えば、いまの僕よりも若いのが不思議な感覚です)。「キン消しはそろそろ下火だけど〜」と平気で書いたり、「ゲームはただのヒマつぶしじゃなくなりつつある。漫画を超えるエンターテイメントになるかも」というハッとする予言を言っていたり……。時が経ったいまだからこそ読み返してみると興味深いコメントが揃っています。というわけで、『キン肉マン』はコミックスで揃えるのがお勧めだぞ!

ちなみに、年末年始に読んだ漫画は、『プラネテス』と『ゴールデンカムイ』と『銃夢』と『ドリフターズ』と『トライガン』と『NARUTO— ナルト—』です。若干古いマンガが多いのですが、読んでいない名作マンガをフラットに探した結果なので、気にしないでください。まぁ、読んでいないと書いたのですが、じつは『銃夢』はかなり大好きで、何度も読んでいます。『銃夢LastOrder』のときに若干離れてしまったのですが、この休みに一気読みしてみたらおもしろかったです。そして何より、現在連載中の新作である『銃夢火星戦記』がメチャクチャおもしろい! 次巻が楽しみなマンガがまたひとつ増えましたよ。僕の本棚のスペースを返していただきたい!

まぁ、新年の話から、マンガの話やら、ゆでたまご先生の話やら、逸れに逸れてしまったわけですが、今年は映画と音楽とマンガを心のオアシスにして、1年間フルスロットルで駆け抜けたいと思います! きっとこのコラムは今年いっぱいは続きませんが、とりあえずよろしくお願いします!

があります。(担当K)

さーて、2016年を迎えてもう早くも1ヵ月ほどが経ちましたよー。……って、え、もう？ 早すぎじゃないですか？

僕は2015年から引き続いて、2016年もゲーム『ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期』とアニメ『ダンガンロンパ3 -The end of 希望ヶ峰学園-』の制作を行っているわけですが、ぶっちゃけ1年前にはすでに同じ仕事を始めていたので、なんかずっと同じ事をやっている感と言いますか、もしかしたらこの仕事って永遠にやり続けていくんじゃないだろうかという錯覚に陥ったりもします。ですが、そんなことはまったくなく、今年中にすべてが終わる……はずです。

というわけで、せっせとアニメとゲームのシナリオを並行して進める日々なのですが、アニメとゲームのふたつを同時に手掛ける機会もそうないと思いますので、せっかくなのでアニメとゲームのシナリオの取り組みかたや進めかたの違いというのを語ってみようと思います。あくまで僕の場合…… ですが。

まずゲームのシナリオに関してですが、僕の場合はメインシナリオはひとりで書きます。『ダンガンロンパ』というゲームは、ゲーム性もトリックもキャラクターもクセが強いので、まぁなかなか他人に仕事を振れません。スピンアウト作品の『絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode』の場合は手伝ってもらえたけど、本編の場合はゲームシステムとシナリオが密接に結びついていることもあって、なかなかそうもいきません。ですので、どうしてもひとりでやらざるを得ないのです。

MEMO このころはナンジャタウン様と『ダンガンロンパ』『風来のシレン』のコラボが開催されており、限定フードが展開されていました。とはいえ、規模としてはそれまででいちばんミニマムだったので、「来年こそは……！！」と歯を食いしばっておりました。私はとにかく自社IPが大好きなので、とにかく何かやったときに注目

とくに学級裁判部分は、シナリオにしながら問題の出しかたなどを組み立てていくところもあるので、シナリオライティングがそのままゲームバランス作りにもなってしまっていて、外注ライターさんには任せにくいです。任せたところで「そんなことまでこっちで決めなくちゃいけないの？」と怒られるに決まっています。しかも、シナリオに取り掛かる前にザックリとしたキャラクター設定はあるのですが、大部分のキャラクター性は僕がシナリオにしていく段階で固めていくので、共同作業をしづらいのです。その点、ひとりでやっていれば、途中で大きな設定の変更をしても直すのは自分自身なので、怒られなくて済みます。しかし、どうしても進みが遅くなってしまうのが問題です（汗）。

そんな具合に、ひとりでその章を書いて、何度も自分で読み直して手を加えまくった後に、ようやくスタッフに一斉に見せます。そこで出て来た意見を採り入れるか採り入れないかは、すべて自分の判断です。ライターによっては意見されるとムッとする人もいるかもしれませんが、僕は「それは甘いな……」と思っています。まぁ、たまにはムッとすることもありますが、それも意見として採り入れる必要があるならば、採り入れたほうが作品はよくなるし、結果的に自分の手柄になる……と思って直します。たまに、人の意見を聞き過ぎて混乱してしまう人もいますが、僕にはその経験はほとんどありません。僕はこの取捨選択が得意なほうなのかもしれません。というより、人に見せるまでに自分の中ですでに軽く5〜6稿は書き直している状況なので、どこを伸ばしてどこを捨てるべきかがハッキリしているせいかもしれません。

そして、僕がゲームのシナリオをやるときにとくに気をつけている点は、ゲームシナリオの場合は多くが、シナリオ上に書いた文字がそのままゲームの完成品まで使われる可能性があるということです。

アニメなどの場合はあくまで“シナリオ”なので、その文字がそのまま画面に表示されたりするわけではありません。作画とか絵コンテとか収録とか、たくさんの手が入って初めてゴールなのですが、ゲームの場合はそのままゴールになって、テキストとして画面上に表示されてしまいます。ほとんどの

されていないと、ものすごく悔しいのです。その悔しさを持って2016年のナンジャタウン様では過去最高規模で展開いただいたので本当にうれしかったです。（担当K）

場合が、自分が直さない限りは完成品になってしまうのです。だから、声に出したときのテンポが悪いなとか、ギャグが弱いなとか……セリフのニュアンスだけじゃなくて、文字の並びや改行のポイント、句読点の打ちかた、1ページあたりの文字数の多さや、メチャクチャ細かいところにまで気を使って書いていきます。

正直、アニメとゲームのシナリオは似ている部分のほうが少なくて、むしろゲームシナリオは小説のほうに近いかなーとすら思っています。とくにアドベンチャーゲームの場合はそうですね。

ゲームシナリオの場合は「シナリオ完成した！ 渡しておしまい！」ということはなく、完成までずっと付き合い続けます。シナリオをよくするためにゲームシステムを直してもらう事もあるし、シナリオをよくするためにデザインを変えてもらうこともあるし、シナリオをよくするために演出やスクリプトや各種ムービーやイベント絵やキャラの表情などの発注にも関わります。それが、僕にとってのゲームシナリオの仕事だと思っています。

当然、請け負った形でゲームシナリオを書くだけのゲームシナリオライター仕事もありますが、僕の場合は前述のパターンでの仕事がほとんどです。でも、自分の力がいちばん発揮できるのは、この全体の構築をしつつ、アイデアを出しながらのライティングだと思っています。このやりかただと自分の想った通りのシナリオが書ける……けど、誰の助けも借りられないので進みが遅いのが難点なのです！（大汗）

というわけで、僕にとってのゲームシナリオは、プロジェクトスタートからマスターアップまで、ほかのスタッフに協力してもらいつつ、あらゆる方法で“ゲームとしてのおもしろい物語体験を作ること”だと思っています。

ゲームシナリオの取り組みかただけで文字数が埋まってしまったので、アニメシナリオの取り組みかたは次回にまた書きます。

前回に引き続いて、アニメシナリオとゲームシナリオに関わるうえでのスタンスの違いについてです。前回はゲームシナリオの話だけで終わったので、今回はアニメシナリオの進めかたについて書きたいと思います。

僕はアニメシナリオを本業にしているわけではありませんし、現場や人によっていろいろな進めかたがあると思うので、あくまで“僕の場合は”という前置きがつくものの、ゲームシナリオに比べると、アニメシナリオのほうが本来の意味でのシナリオ作業と言えると思います。本来の意味でのシナリオ……、つまり“みんなが作品を組み立てていくための設計図”です。アニメシナリオは、よりその設計図を書いている気持ちが強いので、同じシナリオと言えど、ゲームよりも共同で作業している感が強いです。

具体的に説明していきましょう。今回のアニメ『ダンガンロンパ3 The End of 希望ヶ峰学園』では、僕は総指揮とシナリオ原案を担当しています。シナリオ原案ということで、まず今回のアニメの原作としての話を僕が提供しています。これはワードで200枚以上のかなり詳細なプロットです。これを、シリーズ構成(要は脚本チームのリーダー)が各話20分程度に収まるように、構成を並べ替えたりカットしたり追加したりして、組み立て直します。

で、そこからシナリオ会議がスタートです。このシナリオ会議では、監督や僕や脚本家チームや各社プロデューサーチームが集まって会議をします。この“会議で決める”スタイルがアニメシナリオの特徴です。

そこから、各話が脚本チームに割り振られ、あがってきたシナリオを読み

MEMO アニメとゲームのシナリオの違いについて2回に渡り展開されていましたが、そういえばこのテーマについては私から依頼したような気がします。このころも相変わらず書けることがなかったのでした。というか、『絶対絶望小高』でテーマに困ってないときってほとんどないような……。アニメが発表されればテーマもこちら

合って、打ち合わせを重ねていくわけですが、そこでは“原作者としての意見”や“演出するうえでの監督の意見”、“売るためのプロデューサーの意見”など、さまざまな意見が飛び交い、脚本家はそれらを汲み取ってシナリオを直していくわけです。そして直した後にまた会議……そのくり返しです。

『ダンガンロンパ3』で言うと、平均してだいたい6稿から7稿くらいまでは重ねています。「話はおもしろくなってきたけど、尺が20分に収まらないね」とか、さまざまな理由で変わっていきます。それを毎話やっていくので、会議だらけです。とくに、僕の場合はゲームシナリオでほぼ会議をしないので、ぶっちゃけ『ダンガンロンパ3』は『ニューダンガンロンパV3』の100倍くらいシナリオ会議をしていると思います。

しかも、今回はみんなに気合が入っちゃっていて、いったんオーケーを出しながらも、後でもう一度直そうと、引っ張り出してきたりするので、そりゃあたいへんなわけです。そういう面からしても、やはりシナリオは設計図であり、いちばんの目的はそのシナリオをもとに監督に完成系をイメージしてもらうことなのだと思います。

だって、いくら読み物としておもしろいシナリオでも、監督がそこから何もイメージできなかったら、演出がチグハグになってしまって、結果的におもしろいアニメにはなりませんからね。そして、当たり前ですが、アニメにおいて“物語”というのはとても大事なので、たくさん会議をしますが、ゲームの場合は、よくも悪くも“物語”はゲームの一部でしかないため(『ダンガンロンパ』のようにその比重が多いゲームもたくさんありますが)、ここまでガッツリ比重を置いた作りかたになってないことが多いです。まぁそのぶん、ライターのエゴとか趣味が直接的に反映しやすいので、僕みたいなクセのあるライターはゲーム向きだと思います。

そして、個人的に、いいアニメシナリオライターは、会議で自分の書いたシナリオを上手に説明できる人だと思っています。そのシナリオの流れにした理由や利点、もしくはそうせざるを得なかった理由などを、シナリオ会議の場でうまく話せる人がいいライター。そうしてもらえると、監督や僕やほ

で考えずどんどん書いてくれるかな、と思ったんですがそんなことはありませんでした。(担当K)

かのスタッフも完成系を想像しやすくなり、そのシナリオの本当のおもしろさが伝わってきます。そうやってシナリオを説明することも、シナリオライターに必要な能力のひとつだと思います。アニメの場合は、シナリオに書いた文章はそのまま世に出すことを目的にしているわけではなく、あくまで手段でしかありません。つまり、アニメのシナリオで求められるのは、文章としてのおもしろさではなく、設計図としての想像のしやすさなのではないかと。

まとめると、僕の場合、ゲームは“完成品”としてシナリオを書くし、アニメの場合は“設計図”としてシナリオを書くというスタンスでしょうか。ゲームの場合は、完成品としてのプレッシャーはあるけど思い通りにできる楽しみがある。アニメの場合は、1から10まで自分の思い通りにはならないけど、いろいろな人の手が入って思いもよらぬ作品になる楽しみがある。

とは言え、アニメ制作チームと監督は僕の作風や『ダンガンロンパ』というものをものすごくよくわかっているので、アニメと言えどもエゴ出しまくりで進められているのがありがたいところです。そのエゴを出すために“総指揮”としても入っているわけです。

今回の『ダンガンロンパ3』は複数人の脚本家にシナリオを書いてもらっていますが、最終的にセリフや口調の調整は僕自身が行っています。ナンバリングをうたうからには、ゲームシナリオと同じように、完成したシナリオは、よくも悪くも「僕が書いていたとしてもまったく同じものになったな。もしくはそれ以上だ」と感じられるようにしないといけないと思っているからです。

なので、『ダンガンロンパ3』は完全にオリジナルストーリーではありますが、「やっぱり『ダンガンロンパ』だ」と思ってもらえるお話になっていると思いますよ。というわけで、もう少々お待ちを！

じつは、僕はそこまでゲームミュージックに詳しくなくて。もちろん、プレイしていて「この曲はいいなー」と感じることはあるんですが、そこから実際にサントラまで買ったこととなると、数えるほどしかありません。

ちなみに、その中でも最初に買ったゲームサントラが、僕が最初に買ったCDでもあります。それが、『ドラゴンクエストⅢ』のサントラです。フルオーケストラで迫力があって、とくにゾーマ戦の曲『勇者の挑戦』で静かな音楽から一転して、「バーン!!」となるところが大好きで、当時子どもだった僕はその箇所を何度もくり返し聴いていました。しかも、その『ドラゴンクエストⅢ』は、僕にとって初めてのCDだったので、その虹色に輝くディスクを見て「虹だ……この虹が音楽を奏でるのか……さすがは『ドラクエ』だ」と思っていたのを覚えています。

話は逸れましたが……、それ以降に僕が買ったゲームサントラは、『攻殻機動隊』、『NieR Replicant/Gestalt（ニーア　レプリカント/ゲシュタルト）』、『ペルソナ3』と『ペルソナ4』。それと……、高田雅史さんが手掛けた『シルバー事件』、『キラー7』、『花と雨と太陽と』くらいでした。そう、僕の中で数少ない“サントラを買うゲームミュージック作曲家”の中に、いまや『ダンガンロンパ』でいっしょに組んでいる高田雅史さんが入っていたのです。もともと、僕が高田さんの音楽を知ったきっかけは、ゲームショップでバイトしていたころの仲間から「えらく音楽がかっこいいゲームがある」と『シルバー事件』をお勧めされたことでした。確かにすごいかっこよくて、でも独特で……。それ以来、いちファンとして高田さんを追いかけていました。

MEMO　高田さんと「ダンガンロンパってプロジェクト的にどうですか？」と漠然と話していたことがあるのですが、「うーん、リテイクほぼないからすごい楽しい！　リテイクないからどんどん曲作っちゃう！」と、とても無邪気な回答をいただきました。小高の言うとおり、ほぼリテイクゼロだからあれもやりたい、これもやりたいとど

そして時は経ち……、2009年ごろ、『ダンガンロンパ』の企画がある程度進んだころに、寺澤P（プロデューサー）から「そろそろ音楽担当を決めよう」と話を振られました。スパイク（当時）には音楽部門がないので、基本的に音楽を頼むときはいつも外注でお願いしていたのです。それまで、僕はあまり音楽にはこだわっていなかったのですが、『ダンガンロンパ』に関してはオリジナル作品ということもあって、音楽にもこだわりたいと思い、「なんかオシャレな音楽にしたい！」と漠然とした要求だけはしていたように思います。そこで、寺澤Pの口から出たのが「高田雅史くんって知ってる？ 彼にお願いしてみようと思うんだけど、どう？」という言葉でした。

当時の僕が名前を知っているゲームミュージック作曲家なんて5人もいないのに、その中でもとくに好きな高田さんの名前が出てくるなんて！ と僕は驚き、そして「頼めるなら、ぜひ頼みましょう！」とお願いしました。もともと、寺澤Pと高田さんはかつてヒューマンというゲーム会社で、共に働いていて、それからしばらくはいっしょに仕事をしていなかったのですが、「いつかいっしょにやりたいね」という話だけはしていて、そこで『ダンガンロンパ』を依頼してみようということになったそうです。

そんなこんなで、僕は高田さんといっしょに仕事をすることになりました。それが、僕にとって、昔から好きだったクリエイターといっしょに仕事をする初めての機会。高田さんは背が高いのにとてもやさしそうな外見で、実際に会ってもとてもやさしい人でした。そして、何しろ作品愛というか、「いい作品にしたい！」という思いがとても強い人で、僕はそんな高田さんの姿勢を尊敬し、信頼しています。高田さんほどキャリアがあって、それでも、そんな思いを持って仕事に取り組めるのはすごいなーと思っています。

作業場は離れているので、そこまで頻繁に会うわけではありませんが、僕はとにかく高田さんから曲が上がってくるのが毎回楽しみでなりません。それはいまでもそうです。『絶対絶望少女』のときは、ゲーム性が大きく変わったので、自分でも「これって『ダンガンロンパ』かな？」と思っていたのですが、高田さんの曲が入ったことで、みるみる『ダンガンロンパ』らしくなっていきました。僕にとっては、小松崎の絵と同じくらい、『ダンガンロンパ』にはな

んどんアイデアが浮かんでくるそうです。うらやましい。（担当K）

くてはならない存在です。あと、“小高”と“高田”が上下に並ぶと、縦でも横でも“小高”と“高田”と読めるので、いいコンビだと思います（笑）。

僕は仕事に関しては、基本的に口うるさいほうで、あんまり簡単に「いいんじゃない」とは言わないタイプ（プライベートは別）なのですが、音楽に関しては、ぶっちゃけ、没にした曲はないと思います。多少のリテイクはありますが、そこまで大きなリテイクはありません。そもそも仕事の流れとして、まずこちら側から楽曲リストと参考曲を渡して、あとは高田さんに自由に作ってもらっていますが、参考曲を渡してあるので、そこから大きく外れていた場合は“あえて”だと理解しています。ですので「なんか違う気がする」と思っても、そのまま受け取って使ったりします。すると、意外なことにだんだんとなじんでくるんですね。要は、高田さんは僕の想像を超えたものを作ってくれている。そこが、仕事をしていて楽しい部分です。

あと、高田さんは真面目なので、作曲が終わった後に曲が入ったゲームをテストプレイして、音楽が足りなかったり、あまり合っていなかったりしたら、高田さんのほうで直してくれるのです。『ダンガンロンパ』の音楽がいいと感じている人は多いと思いますが、それは高田さんのそんな真面目に作品にこだわる姿勢から生まれているのですよ！（ここまで言っておけば今回も大丈夫に違いない！）

さて、つぎの『ニューダンガンロンパV3』はいったいどんな楽曲になるんでしょうかね？ 打ち合わせは何度かして、僕のイメージも伝えたつもりですが、高田さんのことだから、どう解釈するかわかりません。それゆえに楽しみでもあります。あー、早く高田さんの新しい『ダンガンロンパ』サウンドが聞きたいなー（所沢方面に向かって）。

いまでこそアニメの仕事もしていますが、僕はもともと、そんなにアニメを観るほうではありませんでした。声優さんにも詳しくなく、『ダンガンロンパ』を作るまでは、ほとんど声優さんの名前を知らなかったほどです。いま考えると無知もはなはだしいですが、初代『ダンガンロンパ』に出ているあの超有名声優さんたちの名前すらそんなに知らず、収録前に慌てて過去作を見返して勉強したほどです（『2』からはすっかり声優さんに詳しくなったので、キャスティングにもかなり口を出すようになりました）。

　僕はおもにマンガとゲームと映画で育ってきたので、本当にアニメに疎かったのです。だから、『ガンダム』すら観たことがないし、『エヴァンゲリオン』もリアルタイムで見ていたわけじゃなく、何回目かの再放送で、ブームが起きてからようやく観たほどです。

　あ、『ドラえもん』は観ていましたよ、子どものころに。のび太がジャイアンにいじめられそうになると部屋から逃げて、親が「終わったよ」と言うと戻ってくるかわいい一面を持ち合わせていたころにね。でも、いまではのび太がジャイアンにいじめられるシーンだけを編集して集めてくり返し観ています（嘘です）。

　それと、中二のころにもけっこうアニメを観ていました。友だちがいなくて学校から寄り道せずに帰り、時間があり余っていたせいです。当時、テレビ東京で18時から19時まで毎日いろいろなアニメをやっていて、それを観まくっていたのですが……あ、この話はやめましょう。暗くなります。

　そんな僕にもお気に入りのアニメが何本かあります。ひとつは『涼宮ハル

MEMO　確かこのころにアニメ『ダンガンロンパ3』にモノミが出る（というか、未来編のキャラ紹介がされた）という情報があり、アニメジャパン、新宿アルタ、トンボリステーションで告知されますと出たような。そこで「シリーズの振り返り→『ダンガンロンパ3 未来編』→逆再生をして、『ダンガンロンパ3 絶望編』の告知」という構成

ヒの憂鬱』です。まさにラノベブームの先駆けとも言える作品で、放映当初は「よくある美少女アニメでしょ？」と敬遠していたのですが、ビデオレンタルで一気見して大好きになりました。何しろ設定がよくできている。しかも、説明過多にならないで済む設定なので、話をどんどん進めながらその設定を掘り下げていけるのです。ストーリーを楽しむほどに設定が好きになり、設定を楽しむほどにストーリーが好きになるという、まさに話の進めかたとしては理想的な構造をしていました。巷では、“エンドレスエイト”は否の多い賛否両論ですが、僕はあのエピソードも大好きです。ぼんやりと眺めつつも話が少しずつ進んで収束に向かっていく感じを、あのボリュームでやるというのは正気の沙汰ではありません。終わったときに軽く感動すら覚えたほどです。

それと、『天元突破グレンラガン』も大好きですね。これはとにかく台詞回し！最高の台詞回し！ ロボットものでスポ根をやると、こんなにも熱くなるのかという。やっぱり、物語に根性論は必要ですね。ちなみに、『グレンラガン』のもととなったとも言われる『トップをねらえ！』シリーズも好きです。こちらは女子のスポ根ですね。これも熱いし、何しろ最終話の演出がカッコイイです。

どんどん続きます。つぎのお気に入りは『フリクリ』です。これは個人的に大好きで、何度もくり返し観ているのですが、人に薦める際になんて薦めていいのかわからないのが困りもの。そもそも、薦めていいのかもわからない。だからこそ、『フリクリ』が好きな人に出会えたときの感動はすさまじいです。「心の友よ！」と抱きしめたくなります。なんというか、少し頭でっかちな作品なんですよね。話も暗喩が多くて、構造も入り組んでいて。でも、僕がアニメに魅力を感じるのって、そんな部分だったりします。映画とかは、撮影現場での肉体表現があるので、なんだかんだで体育会系な部分が絶対に出てきてしまうけど、この手のアニメはそれの対極と言うか、文系の人たちが文系のまま悶々と頭でっかちに取り組んでいる作品なんだろうなと思うんです（ただの想像ですけどね）。でも、僕はそこから漂う香りこそが、アニメ独特のものだと思っているのです。

そして、割とそれに近い意味で大好きなのが、『少女革命ウテナ』、『輪る

のPVを作りたいとアイデアを出したのですが、そもそもゲーム会社がゲームのネタバレをするということがOKなのかどうかということで喧々諤々ありました。無事放送できてよかったです。（担当K）

ピングドラム』、『ユリ熊嵐』などを手掛けた幾原邦彦監督の作品です。幾原監督の作品は、さっき言った文系アニメの雰囲気に、さらに昭和的アンダーグラウンドの香りが追加されています。影絵を使ったり、前衛舞台やミュージカル風の演出を採り入れたり、テーマにも近親愛や同性愛を用いるなどしているのが特徴的です。まあ、ざっくり言うと、寺山修司的ってヤツですね。僕にとって、そのころの昭和の文化はリアルタイムで体験していないので、とてもロマン溢れる文化だったりします。だからこそ、すごく心に響くのです(余談ですが、高度成長期に撮影された映画を観るとあちこちでビルが建設中だったりと、多国籍的な東京が見られるので楽しいですよ)。

そんなこともあって、幾原監督の台詞回しやキャラづけや演出は、何しろ大好物です。観るたびに、「なんでこんな台詞回しが出てくるんだ?」とか「なんでこんな演出ができるんだ?」と驚きの連続で、クリエイターとして悔しい限りです。まぁ、それだけ予想外の演出やぶっ飛んだ台詞回しをバシバシやってくるので、観る人によっては疲れると思いますが、刺さる人には刺さる作品だと思います。そして、僕にはグッサリと深く刺さっております。もうしょっちゅう見返したり、なんなら仕事中に流しっぱなしにしています。

あぁ、僕は映画でもゲームでもアニメでも、やっぱり“刺さる人には刺さる”作品が好きなんだなぁ。

最近はPS4で『Life Is Strange(ライフ イズ ストレンジ)』と『オーデンスフィア レイヴスラシル』をやっております。あんまり時間は掛けられないけど、夜寝る前にチマチマとやっております。『オーデンスフィア』は絵もシナリオも音楽もいいですねー。て言うか、すごいですね。これはパクろうと思ってもパクれないというか、唯一無二の職人技だと思います。これこそが"ブランド"ってヤツですよね。ヴァニラウェアすごいです。

そして、『Life Is Strange』もおもしろい。アメリカの田舎町を舞台にした薄暗い雰囲気が最高です。いい具合のグラフィックのデフォルメ感もゲームにピッタリ合っているし。ただ、個人的に惜しいなと思ったのは、ゲーム的なお使いが多いことです。これが多いせいで"ゲームやっている感"が少し増してしまう。内容が映画的なだけに、このお使いをもう少しうまく見せられれば……という気がしました。とは言え、やはりすばらしいゲームには違いなく、僕はこのゲームで学んだアメリカの学校生活を通じて、いつか"ダンガンロンパ in USA"を作りたいと思います。チアリーダーとか妊娠とかフットボールとかの話題が出てきて、最後はコロシアイプロムで踊って締める、みたいな。あぁ、おもしろそう！

それはそうと、こんなおまけコラムでいまさら言うことでもないのですが、今週号のファミ通から"ダンガンロンパプロジェクト情報局"という連載が始まっております(192ページ)。この"ダンガンロンパプロジェクト情報局"が何なのかイマイチ僕もよくわかっておりませんが、とにかくすごいらしいです。すごいものが始まるわけです。そして、もうほとんどの人が見ていると思いますが、さっそく今週はアニメ『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』に登場する12人の新キャラクターが一気に発表になりました。

これが、未来機関に所属する12人の精鋭たちです！ どうですか？『ダンガ

MEMO 「ようやく言えたー！！」という解放感いっぱいのコラムがこの回です。しかし、七海千秋の出演がまだまだ伏せられていたり、なぜモノミが登場するのかということも伏せられていたり……ゲームと同様、ほとんど内容を話せないアニメになっていたのでプロモーションは「まずは『ダンガンロンパ』を知ってください！」という

ンロンパ』らしいキャラクターたちばかりでしょう？ 今回は“高校生”という縛りもないので、いつもより幅の広いデザインになっておりますが、いくら“高校生”という縛りがなくても、おばさんやおじさんだらけだと『ダンガンロンパ』らしくないので、やはり若者が多めになっております。

デザイン原案はもちろん小松崎がやっております。今回は“アニメになって動く”ということが前提だったので、「こういう仕草とか欲しいね」とか「こういう風に動いたらおもしろいよね」などと言いながらデザインしていきました。結果、こういうデザインになって、並べてみると怪しいヤツばかりですが、みんな世界を救おうと思っている精鋭なんですよ？ とは言え、世界が滅亡しかかっている中での話なので、生き残っただけで精鋭扱いされてしまう人間もいるかもしれませんが（葉隠？）、ともかく、精鋭は精鋭なのです。

で、それぞれどのキャラクターがどういう設定で、どういう人間性なのか？ そして、こいつらがどう動いてどうしゃべるのか……などは当然ながらまだまだナイショです。これから“ダンガンロンパプロジェクト情報局”でジワジワと明かしていく予定なので、お楽しみに。毎週だったり、隔週だったりと不定期連載だから、欠かさずファミ通をチェックするように！

さらに、このコラムが掲載されている号の週末には、東京ビッグサイトで日本最大級のアニメイベント“AnimeJapan 2016”が開催され、そこで『ダンガンロンパ3』の最新PVを流す予定です。こちらは、同時に新宿アルタビジョンや道頓堀トンボリステーションでも放映する予定ですので、詳しくは公式Twitterなどをご覧ください。そして、みんなで見に来てください。このPVで明かされる驚きの情報なんかもありますよー。

というような内容のコラムを書けと指示されたので書きました。これでいいっすか？ まぁ、僕もせっかくだから、もう少し『ダンガンロンパ3』に関することをいろいろと書きたいのですが、まだ明かしていない部分が多くて書けません。とにかく、作品外でも作品内でもまだまだいろいろな仕掛けが盛りだくさんに控えているので、皆さんこの祭りをいっしょに盛り上げてください！ としか言えない！

ところで、最近思うんですよね。とくに『絶対絶望少女』のころからなのですが、ゲーム発売や、アニメ放映前に作品の魅力を語るのって難しいなーと。とくに、僕がメインで担当しているのはストーリーの部分なので、語りづらいことが多

ところに徹底していました。そしてこのくらいにキャストのみなさまも決定し、いよいよ4月から収録だ！ という感じで現場のテンションも高く、とても楽しかったです。（担当K）

いんですよね。「おもしろいです！」としか言えないもどかしさ。まぁ、うわべだけ言って煽るのは簡単なんですけど、作り手としてはどうせ語るなら作品に掛けた想いとか意気込みを語りたくなるわけですよ。でも、ネタバレだったり、作品のテーマに関することばかりだから、どうしても深く語ることができません。そして、そろそろある程度のネタバレが許されるかなーというころには、記憶が若干あいまいになっております(笑)。

作品への想いなんて、作品を作るために必要なものですから、作り終わったら案外すぐ薄まっていっちゃいます。そういう意味でいちばん困るのが、作り終わってしばらく後に聞かれる“制作秘話”的なヤツですね。シナリオを書いているときはメチャクチャありますよ。こういう理由でこうした、とか。突然の変更でこうなった、とか。でも、ありすぎてしばらく経つと忘れちゃうんですよね。というか、自分の中でもうホットな話題ではない。だから、いつも必死に思い出してしゃべります。で、後でもっとおもしろい話があったことを思い出します。

まぁ、何が言いたいかと言うと、作品を見てもらう前に作り手が語ることって意外とないということなんです。スゲー長々としゃべっても、けっきょく「おもしろいから買って」としか言っていないという。だからまぁ、僕も『ダンガンロンパ3』に関してはひと言だけ。

「スゲーおもしろいからみんな観て！」

作品的な魅力は、“ダンガンロンパプロジェクト情報局”がお届けしてくれるはず！ 任せたぞ、“ダンガンロンパプロジェクト情報局”！

アニメ『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』の最新PVが公開されました(詳しくは公式サイトで)。このPVは“クマでもわかるダンガンロンパ”ということで、『1』と『2』の内容を超ザックリと紹介しております。制作者としてはちゃんとゲームをプレイしてもらいたいのですが、アニメの『1』しか観ていない人や、アニメは好きだけどゲームはやらない人(このコラムの読者にそんな人がいたら驚きですが)のために、間口を広げる措置として作ったものです。アニメは見てみたいけど、どうしてもゲームをやれない諸事情がある方にオススメしてください。でもでも、やっぱり、基本的には『1』と『2』をやってもらいたいよね!(『1』はアニメもあるのでそちらでも可)。せっかく『ダンガンロンパ1・2 Reload』というソフトも出ているので、周囲へのオススメをお願いします! あなたたちの愛で『ダンガンロンパ』はかろうじて生きながらえておるのです! その責任感をもっとちゃんと持ってくださいよ!(無責任な逆ギレ)

そして、このPVでは新たな情報も公開されました。アニメ『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』は“未来編”と“絶望編”の2作品で構成されているのです。“未来編”は『1』の主人公である苗木誠を中心に『2』のその後を描くストーリーとなるのですが、“絶望編”は『2』のキャラクターたちを中心に『1』のその前を描くストーリーとなっております。

いやはや、複雑ですね! 『ダンガンロンパ』をまったく知らない人にとっては、なんのこっちゃわからないと思います。いまどきこんなに間口の狭いコンテンツってあるのかってくらい複雑ですね! でも『ダンガンロンパ1・2 Reload』さえやっておけば、まったく複雑じゃないので、安心してゲームショップに向かってください。しかし、『ダンガンロンパ』の新作はそれだけではなくて、ゲー

MEMO 『ダンガンロンパプロジェクト発表会』や、アニメジャパンでの発表で、とにかく小高に言われたのは「驚かせたい」でした。こちらとしてももう何年も小高にひっついてきた身だったので、もちろんそうしたいという気持ちが強かったです。しかし、じゃあ具体的に何をすれば小高のシナリオ並に驚かせられるのか考えるのは

ム『ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期』もあるわけです。つまり、『3』とつく作品が3つもあるわけです。

さすがに僕も、なんでこんなことになっちゃったんだろう…… と思います。『3』なんだから3つ作らないといけないと僕が思い込んでいたのですが、どうやらそんなことはなかったみたいですね。1作品でよかったんですね。でも、しかたがない。もう発表しちゃいましたしね。

まぁ、アニメを『3』でゲームを『4』にしてもよかったのですが、ゲームショップや自宅の本棚に並べた際に、ゲームのほうで『3』が抜けていると気持ち悪いじゃないですか。『ダンガンロンパ』の主軸はあくまでゲームなので、ゲームとして3作目なら(スピンオフ作品は除く)、やはりゲームのほうのタイトルにも『3』という数字は入れたい。そういうことで、アニメは『3』で、ゲームは『V3』という区分けに落ち着きました。これが正解なのかはわからないけど、この区分けがいちばんしっくり来たので、こうしました。

で、『3』がたくさんあって作っている側は混乱しないのかという話なのですが、じつは作っているほうはとてもシンプルに考えています。簡単に言えば、アニメの『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』はいままでのファンに向けた作品と考えています。もちろん、初めての人でも楽しめる作品を目指していますが、メインターゲットは『1』と『2』を楽しんでくれた人たちです。逆に言うと、ふだんはそんなにアニメを見ない人でも、『ダンガンロンパ』の『1』と『2』を両方楽しんでくれた方なら、確実に見たほうがいいと思います。

一方の『ニューダンガンロンパV3　みんなのコロシアイ新学期』は、“ニュー”とついているように、ここから始められるようになっています。推理ゲーム好きや、なんとなく話題になっている『ダンガンロンパ』に興味を抱いた人が、ここから始めてもいいように作っております(おそらく……ね)。つまり、『3』はいままでのファンに向けた作品、『V3』はこれからのファン(もちろんいままでのファンも)に向けた作品という区分けになっているわけです。

どうして今回、こういうアニメとゲームを同時に作ることになったのかは、

難しかったです。悔しいのは、発表会での同時発表も、アルタでの発表も、アイデアを出したのは小高ということです……。ここで「あのアイデアを考えたのは自分です」と言えればかっこよかったのですが。(担当K)

このコラムで書くと文字数とか説明がたいへんなので、いずれどこかで。まぁ、僕の仕事量が多いのは確かですが、少なくとも会社に言われて無理やりやっているわけではありません。これを無理やりやらせる会社があれば、なかなかにブラックだと思いますが、自分が覚悟を決めてやっていることなので、弱音を吐きながらがんばります。僕は死にましぇーん！

でも、こんなやりかたはいままでなかったからこそ、みんなを驚かせることができると思うし、みんなが体験したことがない物語体験を味わわせることができると思うんです。そういうのって楽しいですよね。と、そんな気持ちで突き進んでいます。

とはいえ、いくら“外側”の部分で奇をてらったとしても、けっきょくは中身勝負なので、まぁ本番をお楽しみにということで。それまでに『ダンガンロンパ1·2 Reload』をやった人がひとりでも多く増えてくれますように！

で、今回、“絶望編”を発表したPVはAnimeJapan 2016と、新宿アルタと、道頓堀トンボリステーションの3ヵ所で放映したのですが、僕はアルタ前でこっそり見ていました。

アルタ前に上がった歓声と悲鳴はすごかったですね。ああいう歓声が上がるのはクリエイター冥利に尽きます。過去の話って、正直作るのがメチャクチャたいへんで、シナリオも整合性を取りつつも、そこに縛られすぎてもおもしろくならないので、針の穴を通すようなピンポイントの発想が必要となってくるわけです。それでも、あの歓声を聞いて、“絶望編”を作ることを決めてよかったなーと思いました。反面、ハードルを上げまくってしまったので、下手なものは作れねぇなと改めて気合を入れ直しました。

この“未来編”と“絶望編”というふたつのアニメが、どう関係し合ってどんな物語を紡いでいくのかは、続報をお待ちください。いまのところは、“未来編”は2016年7月放映開始で、“絶望編”は製作決定ということを発表しただけですが……うぷぷ。これからどうなるでしょうねー。

アニメ『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』
公式サイト▶ www.nbcuni.co.jp/anime/danganronpa3/

僕が小学生のころは、まさにファミコンブーム真っ盛りでした。そのせいか、ファミコンに関連する怪しげな商売もたくさんあったように思います。たとえば、僕が子どものころに住んでいた街の隣り駅に“チャコット”という不思議な店がありました。そこは店内にファミコンを山のように置いてあるのですが、それらを売っているわけではなく、100円を払えば30分だけ店内で好きなゲームをプレイできるという店でした。

小学生の僕らは、当然ながら好きなゲームをなんでも買えるわけではなかったので、チャコットはやりたくても持っていないゲームを遊べるという夢のような店で「ちょこっとチャコット行く？」というのを合言葉に、僕らは入り浸っておりました。まぁ、いま考えると、許可なんて取っていないだろうし、グレーどころか完全にクロでしょうが、当時の僕らにはそんな大人の事情はわかりませんでした。なので、許してください。けど、当時のファミコンは本当に社会的なブームだったので、全国に似たような店がたくさんあったのではないでしょうか。ちなみに、チャコットはしばらく後にいつの間にかキレイさっぱり消えてなくなっていました。やっぱりクロだったんでしょうね。

という昔話を思い出して気づいたのですが、当時のファミコンブームのころに小学生だった僕らやその付近の世代は、いまや30歳後半から40歳後半になっているわけです。この年代というのは、そろそろ人生も後半戦を迎え、過去を懐かしみながらお酒を飲んで人生の終わりに備えようかという年ごろです。だからいまこそ、ファミコンを中心としたレトロゲームを遊びながらお酒を飲めるバーや居酒屋が必要なんじゃないかと思うんです。あ、もちろ

MEMO　この時期から、週刊ファミ通さんで『ダンガンロンパプロジェクト情報局』というページを作ってもらい、アニメとゲームの情報をたくさん出してもらうようにしていました。アニメの情報をゲーム誌で紹介というのはなかなかないことなのですが、NBCユニバーサルの担当Oさんや、弊社広報のYさん、そして副編集長となった三

んそういうお店がすでにどこかにあることは知っていますが、これまたグレーというかクロっぽいので、あえて知らないふりをしておきます。

とにかく、僕は安心してレトロゲームを遊びながらお酒が飲める場が欲しいんです。あっちのテーブルではハドソンのゲームをやり、こっちのテーブルではKONAMIのゲームをやり、 ポケモンのゲームをやっているグループを見て「若いなぁ」とか言いたいのです。

そう、心が渇きつつある僕ら世代には、いまこそファミコンバーが必要なのです。改めて『けっきょく南極大冒険』などをプレイして「このペンギンは、穴に落ちてもジャマされても前に進もうと努力し続けている……30年近くも。なら、オレももう少しがんばらないとな」と勇気をもらいたいのです。正直、お酒が入った状態でファミコンをやったら泣く自信があります。きっと閉店時間になったら、みんなで『たけしの挑戦状』のカラオケを合唱して大号泣するはずです。

というか、真剣な話、これから僕ら世代がどんどん年老いていくにつれ、ファミコンも大事な思い出になっていくので、図書館のようにいつでもいろいろな人がその思い出に浸りながら楽しめる場が必要だと思うんですよね。と同時に、このゲームとお酒の組み合わせは、絶大なるビジネスチャンスなんじゃないかとも思うんです。

さっき言ったように30歳後半から40歳後半の世代は、心が渇きかけている世代ですが、同時に、男としての最後に火を燃え上がらせようとしている世代でもあります。

要は、女の子が大好き世代です。

という事実を受け止めたうえで、僕が真剣に考えたのが“ゲームキャバクラ”です。これはキャバクラのように女の子といっしょにお酒を飲みつつ、ゲームをいっしょにプレイできるという画期的なお店なのですが、僕のプランはこうです。

代川さんのお力添えでたくさんの情報を出させてもらえることになりました。いっぱいいっぱいな現場の中、ゲームシリーズのキャラクターを熟知されている担当さんがついてくれているというのはとても心強かったです。（担当K）

通常、女の子はお客さんのプレイを見て「うまーい」、「すごーい」、「おもしろそー」と心のこもっていない感想を言うだけなのですが、オプションでお金を払うと2Pプレイができるようになります。さらに、オプション料金を追加すると、夢の3Pや4Pプレイ(『桃鉄』や『ボンバーマン』用)も可能になるわけです。男なら一度は憧れちゃいますね。

そして、オプションはほかにもいろいろな種類があって、バイブ(DUAL SHOCK)なんかもあったりします。敏感そうな女の子にこのオプションを追加して、『バイオハザード』とかをプレイさせ、それを眺めながらお酒を飲むわけです。いやー、まさに大人の遊びですね。

ちなみに、この店の女の子にはそれぞれ得意なゲームジャンルがあります。そして、ゲームジャンルによって女の子のタイプとか衣装も違っています。パズルゲーム好きはカワイイ系。アクションゲーム好きはセクシー系。アドベンチャーゲーム好きはおとなしい系……などなど。なかには、ガチで格ゲーがうまい女の子もいます。客は彼女を相手に連戦連敗をくり返し、やがてお店に足繁く通うことになります。そんなことをくり返しているうちに、ようやく女の子に勝つ日がやって来ます。初めて負けた女の子はいままでの強気とは打って変わって、悔しさに涙を流します。それを眺めながらお酒を飲むわけです。ね、まさに大人の遊びでしょ?

と、ここまで書いて「この店を作ったらマジで大繁盛するんじゃないか?」と思ってきました。疲れてるのかな? いや、疲れてるんだと思います。こんな風に疲れたときこそゲームバーあるいはゲームキャバクラに行きたくなるんですけど……わりとマジで誰か有力者が作ってくれないかなぁ。あ、プロデュースは僕に任せてくださいね!!

アニメ『ダンガンロンパ3』は『未来編』と『絶望編』の2編によって構成されているというのは前に発表した通りですが、先日この2編がともに7月から同時に放送されることが発表されました。つまり、『ダンガンロンパ3』は週2回放送というわけです！　視聴者の皆さんは毎週『未来編』と『絶望編』を交互に観ていくことになります！

　ストーリー自体は『未来編』と『絶望編』は分断されていて、それぞれ『未来編』だけでも楽しめるし、『絶望編』だけでも楽しめるようになっています。けれど、『未来編』と『絶望編』を交互に観て進めていくことによって、現在と過去が絡み合い、新たなストーリー体験が得られるようになっているのです。これこそが『ダンガンロンパ3』という作品の最大の特徴で、『未来編』と『絶望編』を同時に放映する意味なのです。なので、人によっては録画して『絶望編』だけを一気に観たいといった思いがあるかもしれませんが、基本的には、というよりも絶対に『未来編』と『絶望編』を交互に観ることをオススメしております。とくに初見のときはね。

　そして、この週2回放送という形式が、僕が『ダンガンロンパ3』の製作発表時から言っていた“アニメじゃないとできない仕掛け”の正体です。おそらく、この週2回放送という形式は深夜アニメ史上初ではないでしょうか。じつに『ダンガンロンパ』らしい無謀なチャレンジでしょう？　だって、『ダンガンロンパ3』は『ダンガンロンパ』シリーズのナンバリングタイトルなのです。“アニメ史上初”くらいのことをしないと、『ダンガンロンパ』らしくないじゃないですか！　と言いつつ、さすがにぶっ飛んだチャレンジなので、内心ドキドキなんですけどね。

MEMO　講談社さんの「別冊少年マガジン」にて2016年3月からはじまった『キラーキラー』が、『ダンガンロンパ害伝　キラーキラー』という正式タイトルになり連載がされておりました。この最初にタイトルを伏せておいて、「なんとなく『ダンガンロンパ』っぽいものがあるなぁ」と意識させたいというのも小高のアイデアでした。かなわ

とは言え、これはべつに奇をてらってやっているわけではありません。じつは『ダンガンロンパ3』のストーリー構成上、どうしても必要な措置だったのです。まず、僕が『ダンガンロンパ3』のプロットを書くうえで思ったことは、この『ダンガンロンパ3』が希望ヶ峰学園シリーズの完結編である以上、未来と過去の両方を描く必要があるということでした。そこで僕は、いままで語ってこなかった過去と、これから先の未来が交互に進行していくストーリーを考えました。

そう、じつはプロットの段階から『未来編』と『絶望編』が交互に進行していくストーリー構成になっていたのです。ただ、最初は週2回放送とは考えていませんでした。でも、そのプロットをもとに打ち合わせを進めていく段階で、監督やアニメ制作プロデューサーたちと冗談ながらに「週2回放送のほうがよくない?」と言い合っていたら、本当にそうなってしまいました(笑)。クリエイターどうしのちょっとした冗談から本当に話が進むのが、じつに『ダンガンロンパ』らしいところです。

けど、この作品にとっては、もっともふさわしい放送形態になったと思います。『未来編』と『絶望編』は、それぞれで独立した話にもなっているので、それなら1週ごとに交互に放送するよりも、週2回放送にして観たほうが、この作品の構成が活きるのです。つまり、週2回放送は、変わったことをやって目立ちたかったというわけではなく、あくまで"この作品にとってベストだから"という理由に基づくものなのです。

というわけで、週2回放送に決まったわけですが、この独特の放送形態は、観てくれる人たちにいままでにない物語体験をもたらしてくれるはずです。こんな無謀なチャレンジに取り組んでくれたアニメスタッフや、それにゴーサインを出してくれた偉い人たち……僕は本当に恵まれているなーと思うので、全力で悪ふざけして、全力で驚かせて、全力で楽しませたいと思います。とはいえ……アニメのほうはシナリオも完成しているので、ここから先は監督やアニメスタッフの力が大きいと思いますが、僕もいろいろと手伝いつつ、期待して待ちたいと思います。

ないです。「過労死するなら、仕事が終わった後でね!」という冗談を言っていますが、誰よりも頑張っているし面白いことを思いついてしまうから文句も言えません。(担当K)

そして、『ダンガンロンパ』をプレイ済みの方々ならわかると思いますが、発表前の驚きなど、『ダンガンロンパ』における驚きの序章に過ぎません。本編が始まればつぎつぎと驚きの展開が待っていると思うので、そちらはぜひ視聴して驚いてください。

それと、もうひとつお知らせが。講談社『別冊少年マガジン』という雑誌で、3月から『キラーキラー』という作品が連載されているのですが……5月発売の3話目で、これが『ダンガンロンパ』のスピンオフ作品だと判明しました！判明というか僕がやっているんですけどね。こちらのマンガは僕と、『絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode』を手伝ってくれた小説家の小泉陽一朗とでシナリオを書いております。正式タイトルは『ダンガンロンパ害伝 キラーキラー』というタイトルです。タイトルからわかるように、殺人鬼を殺す殺人鬼の話です。今後は『ダンガンロンパ』キャラもちらほら出てきますが、基本的にはオリジナルストーリーとなっております。ぜひご一読あれ。

というわけで、アニメにマンガに（このコラムに）といろいろやっておりますが、僕がいちばん作業時間を割いているのは当然ゲームです。『ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期』は一連の『ダンガンロンパ』展開の締めくくりになる作品なので、そこで皆さんに最大級の楽しみを与えられるように、がんばっております！「過労死するなら、仕事終わった後でね！」を合言葉にがんばりますとも！

7月のアニメ放映に備えて、皆さんさんはぜひまわりの方々に「『ダンガンロンパ3』は週2回放送なんだよ！」と言いふらしておいてくださいね！ よろしくお願いします！

最初に発表なのですが、アニメ『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』のどこかで、とある曲を使わせていただくことになりました。その曲とは、hideさんの『ever free』 という曲です。hideさんと言えば、"X JAPAN"のギタリストでもあり、数々の名曲を遺したミュージシャンです。惜しくも1998年に亡くなられてしまいましたが、いまもなお語り継がれ、そして愛され続けていて、 僕も大好きなエンターテイナーです。『ever free』はそんな彼が亡くなった2週間後くらいに発売された曲でした。つまり、いまから18年前の曲です。

僕はこの楽曲をどうしても『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』で使いたくて、プロデューサーを通じ、hideさんの事務所にかけ合ってもらいました。その結果、ありがたいことに、使用の許諾をいただけたというわけです。では、僕がどうしてそこまで『ever free』を使いたかったのか? そもそもこの曲が、何か『ダンガンロンパ』シリーズと関係しているのか? せっかくの機会なので、その理由をこのコラムを読んでくれている皆さんにもお伝えしておきたいと思います。

そもそも、僕は世代的にX JAPANやhideさんの曲をリアルタイムで聴いていて、それ以降もずっと聴き続けていました。しかも、2009年ごろは、本当にhideさんの曲ばかり聴いていた時期でした。それは、最初の『ダンガンロンパ』を作っていたころです。

僕が『ダンガンロンパ』を作っていたときに、hideさんの曲をよく聴くようになったのは、"サイコポップ"というキーワードがきっかけでした。その

MEMO 『ダンガンロンパ3』のプロットの中にも、「ここで『ever free』が流れる」と書いてあって、これはもう小高の中では決定事項でした。小高から事務所に熱烈なラブレターも送っていましたが、交渉をそこまでこぎつけてくれたNBCユニバーサルのUプロデューサーのおかげです。このころ、小高のコトダマはすごいなと改めて

当時、僕らは『ダンガンロンパ』の雰囲気を作り上げる際に、“サイコポップ”というキーワードを用いていました。その“サイコポップ”な雰囲気になるように、世界を構築していこうと考えていたのです。ただ、“サイコポップ”は僕が言い出した言葉ですが、スタッフはもちろん、僕自身もイマイチつかみ切れていないキーワードでした。そんな中、なんとなくhideさんの楽曲がイメージに近いなと思って、スタッフに聴かせたり、僕自身も毎日聴いて“サイコポップ”のイメージを作り上げようとしていました。

　そのころの僕は、たいした実績はなかったけど、オリジナルゲームで成功したいという夢だけは強く抱いていました。そして、ようやく巡ってきたチャンスが『ダンガンロンパ』だったのです。ですが、なんとか企画を立ち上げることができて制作がスタートしたものの、いまとは違ってそこまで期待のされていないプロジェクトでした。

　それでも、僕はダンガンロンパに夢を抱いていました。人生を懸けていました。これでダメならこの仕事は辞めようと思っていました。そんな想いを抱えながら、僕は毎日深夜の帰り道、自転車に乗りながら『ever free』を聴いて、夢を膨らませ続けていました。

「20万本以上のヒット作にするぞ！」
「ファミ通のレビューで高得点を取るぞ！」
「いつかアニメ化もするんだ！」

　たぶん、そのころの僕がそんなことを言ったところで、誰からも「バカげた夢」だと言われたと思いますし、僕自身も無謀だと思っていました。それでも、どうしても叶えたい夢でした。命を懸けているからこそ叶えたくて、だから必死にがんばりました。 そんな僕を後押ししてくれたのが『ever free』の中にある一節でした。

デタラメと呼ばれた君の夢の

続きはまだ胸の中で震えてる

思いました。20万本以上のヒット作、レビュー高得点、アニメ化すべて叶えていますが、なんだかんだでつねにまわりに「こうしたい」と言い続けているのが小高です。それを見て自分もやりたいことはできるだけ口に出そうと意識するようにしています。（担当K）

ever free 崩れそうな君のストーリー

描ければ見えるのか DReam？

いくらデタラメだろうと、その夢が心の中で震えている限りは描き続けてやる。あのころは、人生で3本の指に入る忙しさだったけど(そのうちのひとつにいまが入っていますが)、僕はこの歌詞を心に刻み込み、自分を奮い立たせていました。

その後、『ダンガンロンパ』はなんとか完成し、いろいろな巡り会わせや運のよさもあり、僕が描いていたデタラメな夢は、むしろ僕の想像以上の形で叶うことになりました。だから、ハッキリ言ってしまうけど、『ever free』がなければ、いまの『ダンガンロンパ』はなかったかもしれません。だからこそ、僕は希望ヶ峰学園シリーズの最終章となる『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』で、どうしても『ever free』を使いたかったのです。

というのが、僕の想いです。これまた巡り合わせなんでしょうね。だから、いつか僕がhideさんから影響されたように、僕らが作っている『ダンガンロンパ』がつぎの世代のクリエイターの誰かに影響して、また新たな作品が生まれるといいなと思っています。もしhideさんが生きていたら、ひと目でいいからお会いしてみたかったなー。

最近は、『アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝』をプレイしております。当たり前ですけど、スゴいゲームですね。自分が作っているものと同じコンテンツの作品だとは思えません。だって、チャプターごとに新しい遊びやマップが用意されていて、使いまわし感がゼロなんですもん。もうそれだけでワクワク感が止まらないわけですよ。あと、ちょっとバカでスケール感がデカいところなんか、金曜ロードショー、日曜洋画劇場世代にはたまらないわけです。もしいまもご存命だったら、解説は淀川長治さんに。ナレーションは広川太一郎さんにお願いしたCMを作ってほしいところです。

「ネ〜イサンが海賊の宝を盗んじゃったりしちゃったりなんかして〜！」

　というわけで、ここ最近の僕は、仕事と『アンチャーテッド』しかやっていない状況となっております。なので、必然的にこのコラムに書くことがありません。まぁ、『アンチャーテッド』について、ゲームクリエイターならではの鋭い視点から、いろいろと語ればいいのかもしれませんけど、僕って分析とかぜんぜんできないんですよね。ゲーム理論はもちろん、シナリオ理論なんてのも持ち合わせていないんですよ。その場の行き当たりばったりで、ピンとくるかどうかで勝負しているので、ゲームプレイやシナリオを分解して構造的に語るとかできません。だから、先生に向いていません。人に何も教えられません。それどころか、自分が作ったりしたものもけっこうすぐに忘れちゃいます。よく言えば、未来志向なんです。

　だから、『ダンガンロンパ』のアニメや舞台を見ると「いやー、よくできたシナリオだなー」とか「うまい伏線だなー」と他人事のように思っちゃいます。

MEMO　ネタもなかったのと、たまにはまじめに宣伝してくださいよ、ということで書かれたのがこの回です。先行上映会もあるのでとにかく人を集めなければいけなかったのです。そして舞台『ダンガンロンパ THE STAGE 2016』では初めておしおきシーンも演じられるということで、それも言ってくださいとお願いしていま

とは言え、稚拙な部分のほうが目立っちゃうので、基本的には自作のゲームはやり直しませんけどね。

ただ、僕が以前シナリオを書いたニンテンドーDSソフト『名探偵コナン&金田一少年の事件簿』というゲームがあるんですが、久々にそれのプロットを読んだら、ちょっと感動しましたよね。デキがよくて(笑)。CERO A(全年齢対象)でミステリーをやらなくちゃいけなかったので、当時はたいへんでしたが、その中でよくこれだけのことをやったなー。よくこれだけ殺人事件を起こしたなーと褒めてあげたくなりました。

まぁ、それくらいすっかり忘れているわけです。それに、自作のゲームをプレイするくらいなら、もっと新しいゲームをプレイしますよね。やりたいゲームが盛りだくさんですから。ただ、今年は『ダンガンロンパ3』もあるので、僕は久々に『ダンガンロンパ』シリーズを全作やり直しましたよ。小説も読破したし。いやー、やっぱりおもしろいですね!(笑)

というわけで、華麗に『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』の話題へと移っていきます。先日、ついに放映スケジュールが発表されました。放映開始日は、『未来編』がTOKYO MXで7月11日より毎週月曜日23時00分から。BS11で7月11日より毎週月曜日24時30分から。東京近辺にお住みでない方はBS11をご覧くださいませ。そして、『絶望編』がTOKYO MXで7月14日より毎週木曜日23時30分から。BS11で7月14日より毎週木曜日24時30分からとなっております。つまり、月曜日と木曜日の夜に週2回放送となります! 毎週月曜·木曜は“ダンガンの日”なのです!

で、これは何度も言っていることですが、『未来編』と『絶望編』を交互に観ていくスタイルでお願いします。もちろん単体で観ることも可能ですが、初回はぜひ交互にお願いします。そして、Blu-rayやDVDなどを買った後はそれぞれを単体で見てもおもしろいかもしれません。現在進行形でアフレコがどんどん進んでおりますが、僕自身が現場で毎週ワクワクしております。ただ、放映も週2回ならアフレコも週2回なので、体力的にはなかなかしんどいんですけどね。ともかく、一刻も早くテレビで観たくてしかたありません。

した。「宣伝クソ野郎」とか書かなくてもいいじゃないですかと思いましたが、この先行上映会も小高のアイデアだったから何も言えません。(担当K)

え？ 一刻も早く？ そんな皆さんのために、『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園- 』の先行上映会が決定しました。というわけで、華麗に先行上映会の話題へと移っていきます。これは巷で話題の応援上映ではないので、静かに観ている感じになると思いますが、観ていると「わっ」と声を出したくなる場面もあると思うので、つい出ちゃった場合は許します。わざとじゃない限りは許します。日時は7月3日(日)17時40分開場で18時00分開演予定となっております。場所はTOHOシネマズ六本木となっておりますので、ぜひ観に来てください(チケットに限りがあるので来られない人はごめんなさい)。

先行上映後はトークショーもあり、緒方恵美さん、中原麻衣さん、岸誠二監督、そして小高も登壇予定です。いままでは作品の外側でのサプライズばかりでしたが、ようやく中身のサプライズをお届けできるので、楽しみでしかたありません。「観てよかったー！」という方は上映後ツイッターとかでどんどん拡散してください。よろしくお願いします。

あと、6月16日から全国4ヵ所で公演する『ダンガンロンパ The Stage』の稽古に行って、演出の田尾下哲さんから“おしおきシーン”の演出プランを見せていただきました。これは舞台ならではのおしおきが見られそうで、かなり楽しみになってきました。舞台の仕掛けとしておもしろいことをたくさんやっているので、こちらも期待していてください。

というわけで、けっきょくは宣伝ばかりのコラムになってしまいました。僕としてはこんな宣伝クソ野郎じゃなくて、もっとコラムとしてもおもしろいものを書きたいので、誰かネタをください。ツイッターとかで僕に聞きたいことなどを募集します(割と切実に)。これを読んだらすぐに僕のTwitter(@kazkodaka)に書き込んでくださいね！ 約束だよ！

コラムで書くネタがないとツイッターぼやいていたところ、たくさんの質問が寄せられました。皆さん、ありがとうございます！ まぁ、ほとんどが弊社の人間が一般人を装って送ってくれた質問だと思うのですが、背に腹は代えられないので、今回はこれらの質問に答えていきたいと思います。質問者のプライバシーの問題もあるので、質問者の氏名などは明かさずに質問に答えますね。さーて、それではさっそく始めまーす！

●今年に入ってからのニュースで気になったものはありましたか？

やはり一連の不倫報道でしょうか。不倫はよくありませんよねー。しかし、それは僕ら一般人の中での話で、才能ある人間や優れた人間が不倫するのはしかたない気もします。だって人間には、本能的に優れたDNAを欲して種を繁栄させる欲望とか、ありそうじゃないですか。まぁ、不倫がバレている時点で、それに値しない人かもしれませんけど。

●『ダンガンロンパ』以外の新たなタイトルを作っていく予定はありますか？

モノ作りが僕の仕事ですので、これを続けていかないと死んでしまいます。とはいえ、『ダンガンロンパ』以外の構想があるかというと、いまはありません。いまは今年の『ダンガンロンパ』の展開だけで精いっぱいで、その後、生きているか死んでいるかもわからないので、その先に作るべき作品のことはまったく考えておりません。

●小高さんのお薦めの推理小説はなんですか？

どのくらい推理小説を読んでいるかによって何を薦めるのか変わってくるのですが、それを抜きにしてお勧めするなら、東野圭吾さんの『容疑者の献身』ですね。僕にとって教科書のような作品です。推理モノは、基本的にはパズル的な楽しみかたをするものではありますが、殺人もトリックもすべては“人の感情”から生み

MEMO Twtitterで募集をかけるだけでなく、ファミ通.comさんでも記事にしていただきました。お手本として三代川さんにも質問を出していただいたのですが、オチとしていじりまくってしまいました。それ以降「僕はもう絶対にああいう場には出ません」と言われてしまいました。本当に申し訳ありません。（担当K）

出されるべきだと思い知らされました。映画もすばらしいです。

●好きな女性の髪の長さはどれくらいですか？
　髪の短い女性というと、瀬戸内寂聴さんが真っ先に思い浮かびますが、女性らしいかわいらしさがありますよね。そのように、髪型で女性を選ぶことはないです。大事なのは女性らしさなのです。

●夢って何ですか？
　夢はオリジナル作品で世界に爪痕を残すこと。それはまだまだ引き続きの夢です。もっともっといろいろな爪痕を残したいですね。ただ『ダンガンロンパ』の後は若干ニュアンスが変わって、夢というよりは目標に近い感じになった気がします。

●おもしろい海外ドラマを教えてください。
　僕はそこまでたくさん海外ドラマを観るわけではないのですが、話題作はある程度観ているつもりです。その中でいちばん印象に残っているのは『ツインピークス』ですね。海外ドラマの中でも、『ツインピークス』だけはBlu-rayボックスを持っております。とくに前半は最高におもしろいです。

●好きなお酒は何ですか？ どんなときにお酒を飲みたいと思いますか？
　好きなお酒はワインですね。ビールは最初の一杯しか飲みません。お腹がタプタプになるので。飲みたいときはやはり仕事終わりですね。というか、仕事終わりはたいてい飲んでいます。いっしょに飲む友だちがいないので、けっこうひとりで飲んでいることが多いです。

●いま5億円を手に入れたらどうします？
　銀行に預金して、スパチュンとファミ通に募金します。愛社精神とファミ通愛に溢れているので。

●小高さんのストレス発散方法を教えてください。
　飲んだり寝たり遊んだりすることでストレスは忘れられますが、発散はできません。仕事のストレスは、仕事でしか発散できないと思います。

●小高さんの生い立ちが知りたいです。どうしてあんな作品が生まれてきたのですか？
　これが驚くくらいふつうの環境で、ふつうに育ってきました。生い立ちとか

そういうのって、あんまり関係ないんじゃないですかね。

●『ダンガンロンパ／ゼロ』やアニメDVDの特典小説、『キラーキラー』といったゲーム以外のスピンオフ作品についての思いを聞かせてください。

もとからゲームだけでなく、小説やマンガや舞台や映画は大好きなので、『ダンガンロンパ』を利用して、それをやらせてもらっている感じですかね。でも、小説家ではないのに小説を書かせてもらうのはプレッシャーもあります。とは言え、小説も5冊出しているんですけどね……。

●小高さんがもらえたらいちばんうれしいものはなんですか？

リアルな話、楽しくて自由にできて規模のでかい仕事です。

●シリーズものを完結させたい人ですか？ それとも、できることならひとつの世界を広げていきたいですか？

僕は、ちゃんと終わるべくして終わった作品が好きです。作品にとって、終わりというものをとても重要だと考えています。ですので、始まったシリーズはちゃんと終わるべきだと考えています。

●小高さんがキャラクターを考えるときは、誰かをもとにして考えたりしていますか？

いくつも組み合わせて考えているので、誰かとは答えづらいですね。でも、フィクション作品のキャラから実在の知り合いまで、いろいろな要素を組み合わせてキャラを作ります。

●こういう質問などでクスッと笑わせるセンスがありません。小高先生や寺澤Pのように、ウィットに富んだ、キラリと光るギャグセンスは、どうやって養われるのでしょうか？

これはファミ通副編集長になった三代川さんの質問ですね。一見するとつまらない質問だと思えるのですが、これはじつに高度に計算されつくされた質問です。ある意味で哲学的な質問とも言えます。僕レベルでは、この高度な質問にどう答えるべきかわからないので、悔しいですがこの質問には回答できません。負けました！ さすがはファミ通の副編集長の三代川さんですね！ 先日、30周年を迎えたファミ通ですが、「ここから先の20年は俺のものだ！ ファミ通は俺が支配する！」と豪語していただけのことはあります！ ファミ通に栄光あれっっ!!

もうじきアニメ『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』が始まる。未来編は7月11日から。そして絶望編は7月14日からのスタートである。このコラムでもアニメ放映記念として何かできないかと考えた結果、総監督である岸誠二と僕とのスペシャル対談を開催することにした。思えば、それが悪夢の始まりだった。

7月上旬。都内某所。僕は岸誠二と対談をするために、『ダンガンロンパ3』の制作をしているスタジオラルケへと向かった。多忙を極める岸誠二は24時間を分刻みのスケジュールで動いており、捕まえるのが厄介なことで知られている。

そこで僕は、ラルケのプロデューサーである比嘉氏に協力を要請したのだ。彼はこの世界で唯一、岸誠二と連絡を取れる人物として有名であり、アニメ業界では珍しく温厚で紳士的な性格の持ち主なので、僕自身もとても信頼している人間なのである。

「比嘉さん、岸誠二と対談をしに来ました。彼はどこにいますか？」
「あぁ、隣りの会議室で作業中ですよ」

と、比嘉氏は好物の“フライドチキンの描かれたセル画”を幸せそうにむしゃむしゃと食べながら言った。

「僕って“フライドチキンの描かれたセル画”がフライドチキンよりも好きなんですよー。あははは、止まらないー」

読者の皆さんはこの異常さに驚かれたかもしれない。しかし、僕にとってはもはやおなじみの光景である。彼はアニメを愛しすぎるがゆえに、もはや実物のフライドチキンよりも、セル画のフライドチキンのほうが好きになってしまっているのだ。

「あっ！ フライドチキンのセル画を10枚追加してくださーい！」

MEMO 最後の夢の対談の犠牲者・アニメ『ダンガンロンパ3』の総監督でもある岸誠二監督の回です。本当の本当に許可とったんですよね？ と聞きました。打越とはとくにいっしょに仕事をしていないし、ヨコオさんにいたっては、ただ自分も憧れているクリエイターなので距離があると思い安心していたのですが、まさかリアルタイ

と、比嘉氏は現場のスタッフに追加の注文をした。驚くべきは比嘉氏の食欲である。だが、この調子でセル画を食べ続けていると『ダンガンロンパ3』の制作の足を引っ張ることになりかねない。そう思った僕が比嘉氏を止めようと思ったそのとき、事件が起きた。比嘉氏がセル画で指を切ってしまったのである。

「血…… 血ぃぃぃぃぃ！」

ふだんは温厚な彼だが、血を見ると性格が豹変し、スタッフだろうが何だろうが皆殺しにしてしまうクセがあるのだ。こうなっては手に負えないので、僕はとりあえず、今日の目的である岸誠二との対談を果たすために、隣りの会議室へと飛び込んだ。その薄暗い会議室の中に、岸誠二はいた。

「やぁ、小高さん。私と対談したいんですって？」
「あっ、岸さん！ よかった、ようやく会えましたね！」
「じゃあ、時間がないのでさっさと始めましょうか」

と、そこで僕はようやく気がついた。僕の目の前にいる岸誠二は生身の人間ではなく、モニターに映し出されたアニメーションだったのだ。

「こ、これは…！？」
「ククク、小高さん……ようやく気づいたようですね」
「ようやく気づいたって……。え？ どういう意味ですか？」
「私はずっと……この姿だったんですよ。そう、ずっとね」

その言葉と同時に、薄暗い会議室に設置された無数のモニターが点灯し、そこにアニメーションの岸誠二がつぎつぎと浮かび上がった。

「あっちにも……こっちにも……うわあああああああ！」
「最初の『ダンガンロンパ The Animation』のころから……シナリオの打ち合わせのときもアフレコのときも…… 私はずっとこの姿だったんですよ」
「ぼ、僕が岸誠二だと思い込んでいたのは……彼の手によって作られたアニメーションだったというわけか！」

すべての謎が解けた。24時間を分刻みのスケジュールで動いている岸誠二が、いったいいつ寝ているのか、いつ食事を摂っているのか、僕はずっと不思議に思っていたのだ。

ムで仕事をしている人が犠牲になるとは思いませんでした。掲載翌日くらいに現場で会うのはとても気まずかったです。（担当K）

答えはこうだ。彼は自分自身をアニメーション化することによって、人間の限界を突破してしまったのだ。

「で、では…… 本物の岸誠二はいったいどこに？」
「オリジナルのことかい？　ふふふ、そんなものはとっくに忘れたよ。ところで、小高さん。よかったら、あなたもアニメになりませんか？」
「え？　ぼ、僕がアニメに……？」
「アニメはいいですよ。アニメになれば寝ることも食べることもせず、余計な悩みもなくとても楽しく生きていけるのですよ」
「そ、そんなのはもう人間じゃないっ！　僕はアニメが好きだけど……アニメにはなりたくない！　だってゲームも好きだから！」
「…… それは残念です」

　途端に、僕を取り囲む無数のアニメーション岸誠二が、鬼のような形相に変わった。

「う……うわああああああああああああああっ！」

　僕は無我夢中で暴れ回った。

「そ、そうだ！　モニターだ！　アニメはモニターがないと表示できない！　モニターを壊してしまえばいいんだ！」
「ゲゲー！　なぜそれをー！　や、やめろー！」

　僕は会議室のイスを手に取ると、片っ端からモニターを壊していった。

「お、おのれ！　私の人類総アニメ化計画がこんなところでーーーーっ！」

　そんな断末魔とともに、アニメーション岸誠二は消えていった。

　数日後、正気を取り戻した比嘉氏によって、トイレの一室で白骨化した遺体が見つかった。DNA鑑定の結果、それがオリジナルの岸誠二であることがわかった。しかし、岸誠二は完全に消滅したわけではない。それどころか、生き残ったアニメーション岸誠二はますます精力的に活動を続けているらしい。彼が最期に残した“人類総アニメ化計画”という言葉……いつか、その意味を知る日が来るのであろうか。我々人類は試されているのかもしれない。

アニメーション監督。テレビアニメ『ダンガンロンパ』シリーズの立役者。オープニング中のダンス演出に定評がある。

『ダンガンロンパ』製作は声優費との戦い!?　豪華声優陣アレコレ

岸　お疲れさまでした。発売してみてどうですか。

小高　２週間くらい経ちましたけど、おかげさまでいまは少しゆっくりできてます。

岸　いいじゃないですか。作ってたころは死にそうになってましたよ。

小高　岸さんは忙しいんじゃないですか。

岸　そうですね。『ニューダンガンロンパV3（以下、『V3』）』も買ったのに、ぜんぜん手をつけられてないです。まわりからネタバレを聞かないように必死ですよ。「やめてくれ」って。

小高　じゃあ、僕からもちょっとだけネタバレさせてください。

岸　いいけど（笑）。

小高　『V3』には過去作の声優さんが大量にゲスト出演してるんです。めっちゃ金かかってるんですけど、このことは宣伝に一切使えなくて。

岸　ゲームの声優費ってけっこう高いでしょ。

小高　○○円でした。これ伏字でお願いしますね。

岸　高え～～。「ピー」って棒線ひっぱっといてください。

――ギャラってどんなふうに決まるんですか？

小高　声優さんによりますね。出演時間で決まる方もいれば、“某大物声優さん”は作品ごとに支払なので、「もったいないから終盤まで生き残る役でお願いしなきゃ」とか（笑）。

――『ダンガンロンパ』の声優さんは、シリーズを通してベテランが多いですよね。

小高　初代でレジェンド声優をたくさん起用してしまったので（笑）。

岸　それに釣り合う声優さんを呼ぼうとすると、Sクラスばかりになっちゃうんですよね。カードゲームだったらレアカードだらけのすげえデッキだぜ。

小高　アニメ版のキャスティングも、ぼくの意見を大きく取り入れてくれて。

岸　逆にこっちが「ありがとうございます」って感じですよ。収録していてたまらんかったですね。最高でした。拍手してましたもん。

小高　最高でしたね。でもやっぱり、生の演技がいちばんすごいじゃないですか。テレビとかゲームとか、デジタルになるとちょっと迫力が減っちゃうんですよ。現場の声優さんをそのままお客さんに届けたいなと、いつも思ってます。

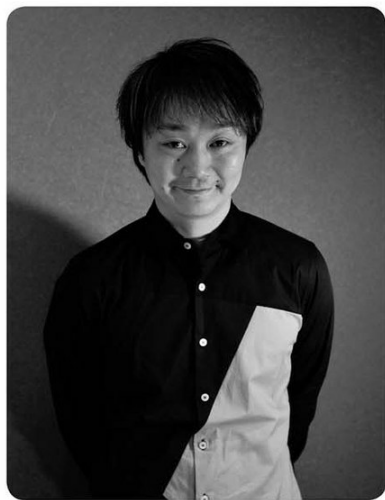
――とくに印象に残っているシーンはありますか？

小高　アニメだと、本郷奏多くん（御手洗役）の熱演ですね。本職の声優さんじゃないから、

「もう喉潰れてもいいや」くらいの勢いでやってくれて。
岸　ぼくは、10話の花澤香菜さん(七海役)を生で観せたかった。その死にざまたるや。
小高　悲鳴とか吐息とか、台本に書ききれない部分が本当にリアルで。
岸　「あ、この人ホンマに死ぬわ」って思いましたもん。
小高　目の前のブースで聴けて役得だと思う反面、これを自分たちだけの特権にしてもいいものかと。
岸　でも、小高さんが言ったようなことがそのまま体験できるのが舞台版『ダンガンロンパ』ですよね。目の前の役者さんが凄まじい演技をするという。それに、舞台まで足を運ぶことそれ自体にも意味がある気がします。やっぱり『ダンガンロンパ』は“体験”として強く映えるコンテンツですから。

阿鼻叫喚の制作風景と、作品に込めた想い

――アニメ『ダンガンロンパ3』(以下、『3』)は前代未聞の“2本同時制作”でしたが、いかがでしたか。
岸　『3』は若い連中ががんばってくれましたけど、とくに監督をつとめてくれた福岡くんは死にそうになってましたね。
小高　実際に死んでたかもしれない。
岸　福岡くんは、なんと血圧が250まで上がりまして。即入院でしたね。めでたいことにいまは落ちついておりますが。
小高　福岡さんも途中からいい感じにスイッチが入りましたよね。最初は遠慮してる感じがあったけど、覚醒しました。
岸　若い監督はそうなんですよ。追いつめられたとき、覚醒できるかどうかですから。
小高　それなりに準備期間は長かったんですけどね。
岸　いやいや！　無理よ。言わなかったけど、ぜったい無理だと思ってたもん。
――最初に“2本同時”という話を聞いたときはやっぱり「無理だ」と思ったんですね。
岸　無理だとは思いつつ……。でも、つまりそれって誰もやっていないってことじゃないですか。しかも『ダンガンロンパ』というブランドもあって、それならお客さんの注目も集まるし、やりがいもある。監督が血圧上げる価値もあるだろうと。

小高　岸さんのいいところはやっぱりそこですよね。行動原理に「誰もやってないから」とか「楽しそうだから」があるところ。
岸　まあ、案の定スタッフはみんな死んだんですけどね。ふつうはシリーズの中盤くらいまで作ると、「もうちょっとで終わりだ！！」っていうのが見えるわけじゃないですか。違うんですよ。なんと『3』は通常の半分の時間で1クールぶん仕上げなきゃいけなくて、それが終わってもさらにもう半分が残っているという。富士山登ってるぞと思ったらエベレストだったみたいな。でも、楽しかったですよ。

――またそういう話があったらやってみたいですか。

岸　もういやですね!!　でもね。チャレンジできる土壌があれば挑戦するべきだし、「おもしろそうだけど、しんどいからやりたくない」っていうのはものづくりをする人間としてどうかと思うから……。

小高　ゲームの『ダンガンロンパ』も、つねにチャレンジしなきゃと思って作っています。もともとがテロみたいな作品なので。ぼくも正直ファンサービスはしたいし、したほうが楽だというのもわかってるんですけど。

岸　その一貫性がすごいよね。絶対にひるまない。アニメの『3』だって、キャラ人気に頼った作品にすることもできたのに、絶対にしないですから。

小高　ファン想いだからこそ叩かれる道を選ぶのかもしれません。もちろん、サービスに徹してお客さんを気持ちよくさせることはできる。でもお客さんのことを考えたとき、気持ちいいエンターテイメントにだけ触れている人生なんて絶対につまらないと思ってしまう。『ダンガンロンパ』をきっかけに、お客さんに新しい扉を開いてもらえたらうれしいんです。岸さんは、そういうぼくの想いを汲んでくれるのでありがたいなあと。

岸　ぼくは、原作の思想をそのまましっかり映像化するというのが当たり前だと思っているので。そうじゃないと誠実さに欠けてしまいますから。

小高　難しいのは"お客さんへの誠実さをどこに置くか"なのかな。チャレンジブルな作品として生み出して、チャレンジブルな作品として人気が出て、「じゃあ、お客さんが増えたからサービス業に路線変更します」というのは逆に誠実じゃないと思うんです。

岸　きっと営業方針の違いですよ。うちラーメン屋なんで……ハンバーガーはちょっと出せないです……みたいな。

小高　そういう感想が出るのはお客さんが増えた証拠で、うれしい悲鳴なんですけどね。ただ、全員を幸せにするほどの才能は自分にはないので。うちはとんこつラーメン一筋でやってきたので、あっさりしたのを食べたいと言われても……みたいな。

岸　『V3』も、ぼくはまだクリアーしてませんけど、怪しげな話はちらほらと聞こえてくるわけですよ。「おお!?」という。

小高　知り合いの娘さんが、プレイし終わったあと2日間くらい大学に行けなかったらしいです。それで怒られました。

岸　それだけ人生に刺さってしまっているという。いいんじゃないですか。そんな作品いまの時代はなかなかないですよ。

『ダンガンロンパ』誕生は時代のおかげ？ 中年ふたり、クリエイター観を語る

小高　どうして岸さんはアニメ業界に入ったんですか。

岸　ほんとうは、映画・ゲーム・マンガ・アニメ、全部好きでした。たまたま絵を描いていたからアニメだっただけで、じつはゲームも目指してたんですよ。

小高　そうだったんですか。
岸　宮本茂さんにあこがれて。でも、そっち方面に進むには成績が足りなくて(笑)。
小高　業界に入ってからは。
岸　最初はアニメーターとして入ったんだけど、ほんとうは中学生のころから監督がやりたかったんです。なので、かなり早い段階から動き始めて、いまは念願かなった感じですね。
小高　「監督がやりたい」って口に出してたんですか。
岸　そうですよ。ずっと言ってましたからね。「あんなクソジジィじゃなくて俺にやらせてくれ」って。
——ちょっと小高さんに似てますね。
小高　(笑)　でも、やっぱりデカいこと言える人は大事だってのは聞いたことがありますね。いちばん成長できるのは、やれると思った仕事よりもひと回り上の仕事だ、みたいな。
岸　そうですね。デカいこと言ったからには踏ん張ってやりとげなきゃいけないから。
小高　なかなか言えない人も多いじゃないですか。ちょっともったいないですよね。
岸　時代もあるのかもしれない。小高さんの世代もぼくらの世代も、チャレンジできる土壌があった、任せてくれる土壌があったんですよね。だから出てこられたんですけど、いまはちょっと難しいのかも。
小高　現代の若い才能ってどこで勝負すればいいんですかね。
岸　Youtubeじゃね？
小高　ユーチューバーですか。あとは、わざわざクリエイターにならずとも、ブログとかTwitterで欲求を満たせてしまうのかもしれない。
岸　簡易的にみんなヒーローになれますからね。
小高　それは才能を殺していると思うんです。
岸　もったいないですよね。
小高　ぼくらの世代からすると、自分が作り手にならなきゃ目立てなかったはずなのにね。
岸　でも、なんだかんだいって、さっき小高さんが言っていたみたいに、うちらの世代がゲームだったりアニメだったりしたものが、Youtubeに差し替わっただけで、出てくる奴は出てくるし、出てこない奴はどうしたって出てこない。いつの時代もいっしょなんだろうな。
小高　なるほど。でも、ぼくはいまの時代に生まれてたら、まずクリエイターにはなってなかったと思いますね。Twitterでいろいろ語って満足しちゃってた。「フォロワー500人超えたぞ！」みたいな。
岸　いやあ〜〜、どうかなあ〜〜、そんなことないと思うけどなあ〜〜。
小高　でも、声を上げて好きなモノを主張する役割も大切だと思うんですよ。ネットの世界って、どうしてもネガティブな意見のほうが目立ってしまうじゃないですか。ぼくらクリエイターはそれを読んで右往左往したりしないけど、お金を出すユーザーは右往左往しますから。好きなモノを守っていくためには、「自分もコンテンツを支えているひとりなんだ」って自覚を持たなきゃいけない。好きなモノならちゃんと好きって発信していかなきゃいけない。
岸　声を上げるのも勇気が要る時代ですよね。
小高　「変な人に絡まれたくない」みたいなユーザーも多いのかもしれない。
岸　そう考えると「それは違うよ！」って堂々とポジティブなことを言える苗木君はすごいなあと思いますよ。

さて、今週の“絶対絶望小高”ですが、少し趣向を変えてゲストライターをお呼びしました。『ダンガンロンパ』に人生を狂わされた女こと、ライセンス担当Kです。決してスケジュールが苦しくて逃げたわけではありません。趣向を変えたかっただけです。というわけでさっそく、担当Kがお送りするコラムをどうぞー。

はじめまして、スパイク・チュンソフトで『ダンガンロンパ』シリーズのライセンスを担当しております、担当Kと申します。今回「お前が書くのと、俺に“担当Kについてのありったけの嘘”を書かれるのと、どっちがいい？」と小高に言われ、前者を選ばせていただきました。せっかく書くのなら意味のあることを書きたいと思いますので、今後、ゲーム業界になんらかの形で関わりたいと思っている人に向けて、参考になるかもしれないことを書こうと思います。

ゲーム業界に入って4年くらいになりますが、もしすごく好きなゲームがあって、そのゲームを盛り上げていきたかったら、ライセンスという仕事以上に最高なものはありません。

私は、会社ではマーケティングチームのライセンスセクションに所属しています。会社員なのでいろいろな業務がありますが、基本は『ダンガンロンパ』のライセンスがメインです。そもそもライセンスという仕事とは何か……というところなのですが、弊社の場合はタイトルのグッズ化や書籍展開、ソーシャルゲームとのコラボ、舞台化、アニメ化などの企画を受け、許諾をし、契約書を準備しつつ、世に出るまでその展開に間違いがないか、作品の世界

MEMO 「いままででいちばんおもしろいシナリオにする自信がある」ですか……正直、そんな発言をした記憶がありません。けど、まぁ当たり前の事ですよね。その気持ちと自信がないなら続編作る意味もないですし、お客さんにも失礼です。ともかく、担当Kのダンガンロンパへの愛情がうかがえるコラムでした。人生狂わされていますね……（小高）

観を損なうことはないかなどの監修を行います。そのほかには、コミックマーケットや東京ゲームショウに出展したり、ショップイベントの企画も行ったりします。強引にまとめると、ゲームをゲームの宣伝以外の方法で世の中に展開している人だと思ってください。

もともと私は、『ダンガンロンパ』のいちファンだったのですが、Twitterで『ダンガンロンパ』のスタッフと仲よくなったことがきっかけで、スパイク・チュンソフトに入社しました。『ダンガンロンパ』が好きで、ゲームファン以外にもきっとこの世界観にハマる人はたくさんいるから、あらゆる方法でいろいろな人に届けたいと思っていたのです。私が入社した2012年は『スーパーダンガンロンパ2』が発売され、ライセンスの展開が本格化していくタイミングでした。そのときには第1弾のアニメも決まっていましたし、舞台化のオファーも入ってきて、まさに自分が望んだ“ゲームプレイヤー以外の人にも『ダンガンロンパ』の存在を知ってもらえる機会”がたくさんあったのです。

とはいえ、弊社は『ダンガンロンパ』以外にもいろいろなタイトルを発売しています。マーケティングチームのメンバーはどんどん新しい仕事をしていきますが、チームで『ダンガンロンパ』の仕事をし続けるのは私と直属の上司だけでした。自分の目的は『ダンガンロンパ』をもっと広めることではありましたが、本当に自分だけが好きなタイトルのことをいつまでもやり続けていいのだろうか、といった後ろめたさがありました。とはいえ、足並みを揃えるようにすべてのタイトルでライセンス展開をしていくのは現実的に不可能でした。『ダンガンロンパ』のライセンス展開は、ほかのことができなくなるくらいに膨大な量となったのです。

『ダンガンロンパ』の仕事しかできないなら、マーケティングチームのメンバーが『ダンガンロンパ』の仕事をするときに、「担当Kに聞いておけばどうにかなる」と考えてくれるくらいに頼りにされる人間になっておこうと思っていました。また、開発に「あいつがやるなら安心だ」と任せられるよう、作品を理解して、作品の持つ魅力とイメージが乖離しないライセンス展開を心掛けようと思っていました。

その結果、アニメ『ダンガンロンパ3』ではシナリオ会議から意見を出すよ

う求められたり、プロモーション展開でもわりと出しゃばらせてもらえるようになりました。ただのいちファンだったことを振り返ると、こんな誇らしいことはありません。

よく、“特定のゲームだけが好きでは仕事にならない”とか、“ゲームが好きだとゲーム業界には向かない”と言われることがありますが、ライセンスという仕事にこの言葉は、たぶん当てはまらないのだと思います。ゲームはゲームをやる人のものだけではなくて、もっといろいろな人にも届く可能性があって、その可能性を広げられるのがアニメ化だったり舞台化だったりグッズ化だったりで、それをそのまま仕事としてできるのがライセンスです。とても好きなゲームがあって、もしそのおもしろさをいろいろな人に届けたいと思ったら、こういう方法もあるのだと、いろいろな人に知ってほしいと思います。

最後に、小高のコラムなので、ファンに向けた“小高のちょっといい話”をお伝えします。ある日のアニメの打ち合わせの帰り、現在絶賛制作中の『ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期』の話になりました。どうしてそういう会話になったのかは覚えていないのですが、小高は「『V3』は、いままででいちばんおもしろいシナリオにする自信がある」と、さらっと言いました。最終的に、つぎのゲームがおもしろかったと判断するのはプレイヤーの皆さんですが、小高及び『ダンガンロンパ』チームが伝えたい作品のおもしろさがきちんと伝わるように尽力いたしますので、今後とも『ダンガンロンパ』シリーズをよろしくお願いいたします。

思いのほか、長いコラムでしたね。長いので途中から読んでいませんが、彼女の『ダンガンロンパ』に懸ける思いがひしひしと伝わってきますよね。僕もがんばらねばなりません。担当Kのおかげで、このコラムを書く労力が減ったので、そのぶんを飲みの時間に充てたいと思います。よーし、がんばって飲むぞー！（すみません。次回からちゃんと書きます）

先日、ファミ通さんの企画でステキな鼎談をしてきました。同じファミ通でコラムを書いているという理由だけで、大先輩クリエイターである桜井政博さん、吉田直樹さんと鼎談をさせていただいたのです。

いやー、恐れ多いと言いますか、おふたりともゲーム業界を担う大御所ですし、ご存じの通り、同じファミ通でコラムを連載しているとはいえ、僕のページは紙質も非常に悪く、つまり扱いは完全に下っ端なわけです。ギャラも100分の1以下です。むしろ、このコラムは僕がお金を払って載せている状態です。そんな身分ですので、僕は基本的に、対談中は何もしゃべらずにずっと無言だったのですが、ファミ通の編集さんが気を利かせてくれて、紙面では僕がけっこうしゃべっていることになっていましたね。

ともかく、こういう風に先輩クリエイターの方々とお話しできる機会は、僕のようなポッと出の作り手にとってはとても貴重な機会なわけです。なぜなら、僕はゲーム業界に友だちがいませんし、というかふつうに友だちがいません！ というわけで、友だち募集中です！

ともかく、こうしてゲームや仕事の話をガッツリするのはとても久しぶりで、しかも、ゲーム業界で働いていれば誰もが知っている先輩たちとの鼎談です！ 光栄であると同時に、参考になる話をたくさん聞けて、非常に有意義でした。ゲームを作る人たちってふだんはこんなことを考えて、こんな風に仕事に取り組んでいるんだなーと、完全にお客さん目線になっていました。まぁ、実際にどんな鼎談だったかは、ファミ通.comで公開中の完全版でも見て、確認してもらうとして……。

MEMO アニメ放映時期には、「東京アニメセンター」で『ダンガンロンパ3展』が開催されたり、「キュアメイドカフェ」でコラボカフェが展開されたりしていました。また、この時期は「東京ゲームショウ」への出展も告知されており、久しぶりにライセンス担当らしい仕事をしていました。どのイベントも連日盛況ということでとてもう

僕はその鼎談を終えてから、しばらく“ゲームってなんだろう？”ということを考えてしまいました。おふたりのゲームに対する考えかたを聞いたせいですが、それに影響されたというわけではなく、改めて“僕にとってのゲームってなんだろう？”と考えていたのです。それは、ある意味で僕がゲームを作るうえでの武器でもあります。作ったゲームのどの部分で勝負するのかということです。でも、それはハッキリしています。僕の場合は“ゲームは物語を伝えるうえでの演出の一環”というところです。決してゲームプレイを軽んじているわけではありません。ただ、僕は物語を伝えるうえでの“演出としてのゲームプレイ”に可能性を感じているのです。そして、いろいろなゲームクリエイターの方々の考えを聞くたびに、僕と同じ考えでゲーム作りに取り組んでいる人はいないので、これは僕にとっての武器になるかなと思っています。

では、具体的に“演出としてのゲームプレイ”とはどういうことか……、初代『ダンガンロンパ』を例に少し説明していきましょう。『ダンガンロンパ』というゲームにおいて、もっとも特徴的なゲームプレイは、集めた証拠品を“コトダマ”という弾丸にして、相手の発言の矛盾に撃ち込むという点です。プレイヤーはこれをくり返して、どんどん物語を進めていきます。それによって、“コトダマを撃ち込む行為”は“物語の局面を打開する”効果になると、プレイヤーは刷り込まれていきます。そして、『ダンガンロンパ』のクライマックス。黒幕との対決シーン（ネタバレなので、もし嫌な方はこの先を読まないでください）。

ここで、登場人物たちを“絶望”させようとする黒幕に対して、プレイヤー（主人公）は“希望”という弾丸を撃ち込むことになります。そして、それによって黒幕を打ち破るわけですが……こここそが、ゲームプレイが演出になっているいちばんわかりやすいシーンかなと思います。アニメやドラマだと、言葉や行為を重ねて黒幕を打ち破らなければなりませんが、ゲームとしてのダンガンロンパの場合は、いままで何度もやってきた“弾丸を撃ち込む”という行為によって、局面を打破できる。自分が操作しているという意味も含めて、その行為に何よりも説得力があるし、いままでのゲームプレイの積み重ねの上に行われることなので、カタルシスが生まれる。

れしかったです、ありがとうございます。ちなみに、この回に書かれている鼎談の時期は、小高が誕生日を迎えたばかりのころで、ファミ通さんからケーキをいただきました。この年は記念だからと小高はいろいろなところで誕生日アピールをしていたのがおもしろかったです。（担当K）

僕はゲーム完成後にこのシーンをプレイしていて、“演出としてのゲームプレイ”に非常に可能性を感じました。これを突き詰めていけば、アニメでも映画でもできない、ゲームならではの物語体験を作ることができるのではないかと思ったのです。と同時に、僕はこれをゲーム作りをするうえでの武器にしようと思いました。桜井さんと吉田さんとの対談を経て、僕はその考えを改めて強く抱きました。じゃないと、このおふたりの作るゲームには勝てないなーと。いや、そんな敵意むき出しにして“勝ちたい”と思っているわけではなくて、僕のゲームには僕のゲームのお客さんがいるので、ちゃんとこのゲームを選んでくれる価値を作らねばならないという意味で“勝ちたい”と言っているだけですよ、念のため。

ともあれ、いまはアニメ『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』も絶賛放映中ですが、ゲームでしか得られない物語体験を突き詰めようとしている『ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期』も控えているので、そちらもご期待ください!!

今週の“絶対絶望小高”は、小高が『ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期』を鋭意制作中のため、お休みとなりました。そのため、再び『ダンガンロンパ』ライセンス担当の担当Kが代理で書かせていただきます。申し訳ございません。

せっかくなら何か意味のあることを……と思いつつ、ライセンスの仕事についてはもう前回（第48回）で書ききってしまったところもありますので、今回は実際の小高はどういう人間で、どういった感じで仕事をしているのかなどをお伝えさせていただこうと思います。

❶キャラクターに対して意外と愛情深い

『ダンガンロンパ』という作品でこんなにたくさんのキャラクターを殺して、小高には心がないのか、と思う方もいらっしゃるかもしれません。私もそう思っていました。しかし、ある日のアニメの編集時、私がとあるキャラクターが死んでしまうのを観て、「死んでほしくなかったなー」と言うと、小高が「死んでほしいキャラクターなんていないよ！」とわりと強めに言ってきました。口に出しながらも、独り言のように話していたので、まさかの反応に、とてもびっくりしたのを覚えています。

かつて小高は、「好きなキャラクターを殺すのに対して、罪悪感は感じない。むしろ、見た人の心に残っていれば、フィクションにおける死はジ・エンドではない」とも言っていましたが、それでもやっぱり自分が生み出したキャラクターが死んでしまうことについて、思うところがあるようです。

MEMO　記念すべき50回目のコラムを……そして48回から間を空けずに、またもやピンチヒッターとは驚きですね。でも、しかたがありません。このころは『V3』の音声収録とスクリプト作業とで大忙しだったのです。どちらも、時間を掛けるほどに良くなるものですからね。ありがとう、熊田さん！　あ、名前言っちゃった！（小高）

❷おしおきを「ひどい」と思っている

『ダンガンロンパ』と言えば悲惨なおしおきです。これもまた、どうしてこんなことが考えられるんだろうというくらいにひどいものです。しかし、これもある日のアニメの打ち合わせのとき、これまでのシリーズの作風などを振り返っていて「なんかさぁ、なんでこんなにひどいことするんだろう。こんなおしおきとか見てらんないよ」とぽつっと言いました。さすがにそのときは、打ち合わせに参加していた人間から総ツッコミをされていました。ここまでシリーズを引っ張ってきた根幹の人間がそんなことを言うなんて、信じられなかったのです。

もちろん、おしおきはただ見た目の派手さを狙うだけでなく、そのおしおきを乗り越えることによって、作品に対しての没入感やキャラクターへの感情移入を高めるという必然性があると思います。だから、よりよい作品のために小高はおしおきを取り入れている……のであろうと、私は勝手に考えています。とはいえ、さすがにこの発言を聞いたときは「もしかして、ここにいる小高さんは違う人間なのでは」と疑いました。

❸けっこう世話焼き

『絶対絶望少女』開発時、いろいろと悩める佐々木ディレクターを連れ出して夜中まで話を聞いていたそうです。私も舞台のシナリオ監修をいっしょにやっていたときに、どうすればよりよいシナリオにするための提案ができるかわからず悩んでいたところ、「まずは整合性とか細かいところより、単純に読んで引き込まれるかどうか、気持ちがどういう流れで盛り上がっているかを見たらいい。“何かわからないけれど、おもしろくない”とかでもいい。もやもやした感じを言語化したり、具体的な提案にするのは手伝うから、とりあえず純粋な感想を言ってみて」と助けてもらいました。

アニメのシナリオなどでも、会議で詰まったらすぐに「こういうのはどうか」と提案をして場の空気を止めないように先陣を切っていったり、細かいところでの相談にはすぐに返したりと、誰かに投げて解決させるということをあ

まりしません。

　無茶ぶりが多いのも確かなのでついていくのがたいへんなときもあるのですが、それでも小高自身がもっとも作品について考え、困っていれば助けてくれるので、少なくとも私が見てきた現場では、とてもモチベーション高く会議が行われていました。あと、買い物ついでに「コーヒーとタバコを買ってきて」と頼まれますが、そういうときは大概多めにお金を持たせてお釣りをくれます。やさしいですね。

　さすがにまたコラムを振られるとは思わなかったので、ヒールっぽく演じていた小高の、じつは人間らしい部分を暴露させていただきました。きっと、これでもう私に書かせることもないと思いますので、また次回からは小高のコラムをお楽しみいただけますようお願い申し上げます。

どうも。前回の記念すべき50回目のコラムを担当Kのピンチヒッターで乗り越えた小高です。

さて、アニメ『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』の放映も最終局面に突入し、いろいろと物議を醸していることと思います。とにかく最後まで観ていただきたいと願いつつ、アニメ制作現場は相変わらず火の車のまま突っ走っております。さらには、『ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期』の開発も佳境を迎えており、こちらも現場は火の車であります。どの現場も火の車でございます。皆さん、がんばってください!! もちろん、僕自身も火の車です。とは言え、だいたいここ2年にわたる多忙期のラストスパート中なので、終わりが見えてきているだけ気が楽です。ただ、終わりが見えてくると、微妙に寂しくなるのが不思議ですね。解放されたいような、解放されたら干からびてしまうんじゃないかと心配…… みたいな。

ともかく、今回の『ダンガンロンパ』プロジェクトのラストが迫っているのは間違いないので、僕も『ダンガンロンパ』を噛み締めながら、最後まで走り抜けたいと思います。

というわけで、『ダンガンロンパ』を噛み締めるためにも、各所で開催された『ダンガンロンパ』関連イベントなどに、仕事の隙間を縫って様子を見に行っておりました。今回はそのリポート的なヤツをお送りします。

まず、渋谷109の横にデカデカと降臨した、江ノ島盾子の巨大な看板。

MEMO 50回目のコラムを振られたのは、確かゲームの収録が入っていたからだと思います。アニメが佳境で落ち着くかと思いきや、ゲームが忙しさで大変なことになってくる時期でした。この時期小高はアニメの編集作業も立ち会えず、あまり寝てもいないという状況でした。しかし、ゲーム発売5ヵ月前に収録をしているなんて、

これはとても感慨深かったです。まさか、109から江ノ島の看板を見る日が来るとは思いませんでしたね。というか、江ノ島盾子こというキャラクターが、ここまで人気が出て、なおかつ自分が好きなキャラクターになるとはねぇ。いまでも冗談交じりにキャラクターデザインの小松崎に恨み節っぽく言われるのですが、江ノ島の見た目を含めコロコロと性格を変えるキャラクターを考えたのは、ゲームのデータ締切間際でした。最終章での説明があまりにも長いので、これをそのまま垂れ流しているのはキツイなというところから考え出したキャラクター性でした。思いついてすぐに「立ち絵も性格に合わせて変化させてほしい」と小松崎にむちゃ振りの依頼をして、音声収録に臨んだのを覚えております。ぶっちゃけ、けっこう苦し紛れに考えついたキャラクター性でしたが、いまとなっては、あのとき思いついた自分を褒めてあげたいですね。

そして、秋葉原で開催中のキュアメイドカフェの『ダンガンロンパ』コラボにも行って参りました。メイドカフェに行ってみたいけど行くのが恥ずかしかったので、『ダンガンロンパ』とコラボしてくれたというのは、いい口実です！ 僕が行ったのは平日の夕方前くらいの時間帯だったのですが、ありがたいことに満席だったので、僕は端っこの席でコソコソと、注文したドリンクやフードを消費しつつ、店の様子をうかがっていました。すると、当たり前なんですが、店のあちこちから『ダンガンロンパ』の話題が聞こえてくるわけです。漏れ聞こえてくるみんなのキャラ考察とかを耳にしているうちに、僕も思わず参加したくなりましたよね。一度、誰にもバレないようにファンどうしの『ダンガンロンパ』トークに参加してみたいですね。本編では語られていない僕の考察を話して、ダメ出しとかされてみたい。あ、肝心のドリンクやフードはどれもおいしかったですよ。あと、メイドさんってやっぱりいいものですねー。自宅にも欲しい！

そして、同じく秋葉原で開催していた“ダンガンロンパ展”にも行って参りました。これまた平日にも関わらず、けっこうお客さんが入っていました。ここにはアニメの設定画などが大事そうにショーケースに入っていまして、みんな熱心に見ていましたね。僕としては、会社に行けばPCからすぐにプリントアウトできるのに……なんて思ってしまいました。あと、メッセー

普通はありえないそうです。『ダンガンロンパ』は歴代そんなスケジュールでやっているせいかマヒしていますが、今回こそは本当にダメかと思ったという現場の声はよく聞きます。（担当K）

ジボードにファンの方たちが書き残してくれたメッセージも見ました。逆蔵十六夜、雪染など、アニメの新キャラクターへの応援メッセージもあって、ちゃんとアニメキャラも受け入れられているんだなとうれしく思いました。それと、展示場にはゲームの『1』や『2』、『絶対絶望少女』のイラストの展示もあったんですが、初代『ダンガンロンパ』のイラストを見ると、あのときの産みの苦しみと喜びを思い出して、いまだに胸が締めつけられます。やはり、最初の『ダンガンロンパ』は僕にとっては特別なものです。

そう言えば、もうすぐ発売する『ダンガンロンパ3』のBlu-ray BOX Ⅰには、『ダンガンロンパ』シリーズにおける唯一の没シナリオが入っております。『1』で"真のエンディング"として用意したのですが、諸事情により……というより、内容的に"真のエンディング"にするのはヒドいということで、没になったシナリオです。6年くらい前に書いたものですが、ついにこの希望ヶ峰学園シリーズ完結のタイミングで、人目に触れることになりました。

ちなみに、『ダンガンロンパ』ゲーム内のガチャガチャで"全員脱出ムービー"という隠しムービーがあるのですが、じつはこのムービーは、その没シナリオのために作られたものです。ですが、さっき書いた理由でシナリオが没になってしまったので、ムービーだけ収録したのでした。果たして、どんなシナリオなのかは、ぜひご自分の目で確かめてみてくださいね！　つまりBlu-ray BOXを買ってね！（露骨な宣伝）

さて、アニメも終盤に差し掛かり、ゲームの発売も控えている中、いろいろな展開を見せている『ダンガンロンパ』ですが、これからもまだまだたくさんの仕掛けを用意しているので、絶望と希望に揺さぶられながら、皆さんおおいに『ダンガンロンパ』を満喫してください。

僕も時間を見つけて、またあちこちにコッソリ顔を出したいと思います！

このコラムがファミ通に載っているころには、『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』のアニメ放映が終了しているはずです。ラストは、未来編と絶望編を結ぶ“希望編”。この希望編で『ダンガンロンパ3』、そして希望ヶ峰学園シリーズは終了となります。無事に納品されていれば……の話ですが、もちろん納品されているはずです。この期に及んで、まさか最終話の希望編が間に合わないなんて絶望は勘弁してほしいので、絶対に間に合っているはずと信じてコラムを続けましょう！

で、どうでしたか？『ダンガンロンパ3』は？ とくに希望編は？ 今回の作品は、この希望編から書き始めたと言っても過言ではありません。このラストにしたいがために、それまでの未来編と絶望編のすべてを組み立てていったところもあります。もちろん、この結末に賛否両論あるのは承知のうえです。いまは放映前ですが、そうなっているのが容易に想像できます。それは、この作品のプロットを書き始めた時点からわかっていたことですが、それでも作り手としてはこの選択が正しいと思っています。僕は希望ヶ峰学園シリーズに幕を下ろすなら、どうしてもハッピーエンドで終えたかったのです。

“絶望の先にある希望”が希望ヶ峰学園シリーズを通して描き続けていたテーマだからです。『1』と『2』の絶望、そして『3』の絶望。その数々の絶望を乗り越えてきたからこそ、こんなハッピーエンドだっていいじゃないかと思うんです。いや、そうあるべきだと思うんです。もちろん、完璧なハッピーエンドではありません。死んだ人間は戻ってきませんから。ただ、これもシリーズ通して描き続けてきたテーマである、“希望も絶望も自分の中にある”という点から見れば、やはりハッピーエンドだと言えるのではないでしょう

MEMO　アニメ『ダンガンロンパ3』が終わりを迎え、まずは一段落というコラムです。しかし、みなさまのおかげで『なぞ解きゲーム』や『東京ジョイポリス』コラボ、『秋葉原アトレ』ジャックなどいろいろと展開させていただきました。『東京ジョイポリス』内でもナゾメイト様コラボのゲームを開催していたのですが、最終日にアニメ

か。とは言え、このハッピーエンドにたどり着くまで、物語として必要だと言いつつ、しんどい展開が多かったですよね。これがいつもの『ダンガンロンパ』ではあるのですが、それに耐えて最後まで見てくれた皆さんには感謝しかありません。

今回の『3』は、希望ヶ峰学園シリーズの完結編として、オールスター戦にしたくて、『絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode』の話なども入れ込みました。野球やサッカーと同じく、オールスターになるとどうしても各登場人物の出番は少し短くなってしまうのですが、それでもできるだけたくさんの登場人物を出したかったのです。僕は以前から「『ダンガンロンパ』シリーズは全員主人公にできるつもりで書いている」と言っていますが、このシリーズに僕が好きじゃないキャラクターはいません。“僕が好きになる”のが『ダンガンロンパ』シリーズに出すキャラクターの合格点なのです。好きだからこそ、その集大成である今作にできるだけ全員出したいという気持ちでした。とは言え、さすがにシリーズ通して膨大なキャラクター数になっているので、全員出すわけにもいきませんし、話を壊すわけにもいかないので、泣く泣く断念した部分もあります。

たとえば、小説の『ダンガンロンパ/ゼロ』です。『ダンガンロンパ3』では、『ダンガンロンパ/ゼロ』で描いてなかった点だけを描き、リンクする部分は入れ込めませんでした。ここは唯一ちょっと残念なところだったのですが、アニメスタッフの愛で、セリフこそありませんが数名の登場人物は画面上に登場させてくれました。これには本当に感謝しています。アニメスタッフは本当に『ダンガンロンパ』を愛してくれている人たちばかりでした。僕のプロットから各話の脚本に落とし込んでくれた海法さんを始めとする脚本家チームもそうです。今作は尺の都合上、過去シリーズとの接合部分の説明などがけっこう省かれてしまっていますが、こう解釈すればこういう展開になる、と綿密に考証と打ち合わせを重ねた結果、本当に針の穴を通すようなシナリオにしてくれました。

作り手がわざわざ作品外で作品説明をするようなことはしませんが、皆さんももう一度『ダンガンロンパ3』を見直しながら「そもそも『1』や『2』のあの

スタッフの方や緒方恵美さんも遊びにいらっしゃいました。制作にかかわる人がライセンス展開を見てくださるというのは本当にありがたいのでうれしかったです。（担当K）

展開はこう解釈すべきなのかも？」とか「あの発言の意図はこういうことなのかも」などと、考えてみてください。ちゃんとすべてつながっています。そうやって作品全体のつながりを考えながら見ていくのも、完結したシリーズのもうひとつの楽しみかただと思います。というわけで、『ダンガンロンパ3』のBlu-rayボックスも順次発売していくので……ぜひよろしくお願いします。

　最後になりますが、今回『ダンガンロンパ3』で希望ヶ峰学園シリーズの完結編ができたのは、本当にファンの皆さんのおかげです。もともとは『ニューダンガンロンパV3　みんなのコロシアイ新学期』の企画のほうが先に決まっていて、そこでは世界観を一新しようと考えていたので、希望ヶ峰学園シリーズはアニメの前の時点で終わっているはずでした。ただ、描いてなかった部分や“その後の結末”をちゃんと描き切りたいという想いもありました。ですが、作品を作るのにはお金がかかります。それを実現させるために資金を集めてくれた人たちがいるわけですが、その資金が集まったのは、何よりも『ダンガンロンパ』にはこれだけの熱いファンがいるからなのです。そうやって、ファンのおかげで作れたのが『ダンガンロンパ3』なのです。

　そのファンへの恩返し……僕がそれをやるならば“新しい物語”を届けることしかありません。もちろん『ダンガンロンパ』の物語ですので、楽しいだけじゃなくて、絶望も希望も入り混じった話になってしまうけど、それでもファンへの恩返しという気持ちで作ったのは間違いありません。本当にかなりしんどくて、たいへんなプロジェクトでしたが、結果的に「これぞ、アニメになった『ダンガンロンパ』だ」と言える作品になったと思います。

　ひと段落したら、僕も改めて一気に見直したいなと思いますが……その前に、まずは『ニューダンガンロンパV3』を終わらせないと！　まだまだ振り返るには早すぎるっ!!

『ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期』の制作も佳境に入っております。メインシステムである"学級裁判"を取り入れた作品としては3作目です。しかし、丸くなるどころか……ますます尖っている気がします。コンテンツは大きくなっているのに、まだこんなに尖っていていいのだろうか……と少し心配になりました。

そんな折、とても尊敬している大先輩の方と食事をごいっしょさせていただく機会がありました。そこで『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』を最後まで観たと言ってもらえて、とてもうれしくなったのですが、そのうれしさがとても懐かしいというか……そうそう、こういう気持ちがそもそものモチベーションだったんだよなということを改めて思い出しました。

そして、同じようなタイミングで、『ダンガンロンパ』を発売当時から応援してくれている、KenKenさんのラジオ番組にゲストとして参加してきました。余談ですが、参加したのはふだんから僕も聴いているJ -WAVEの番組で、まさかの曲紹介までできて少し感動しました。ゲームを作っていて、ラジオで曲紹介できるとか、あんまりないですからね。ともかく、そこでKenKenさんが"『ダンガンロンパ』愛"をひたすら語ってくれるのがとてもうれしくって、そこでもやっぱり、僕の原点である気持ちを思い出しました。

「自分や自分の好きな人におもしろいと言ってもらいたい」

作り手によってそれぞれだと思いますが、僕が何のために作品を作っているかと言われたら、自分が楽しいと思うモノを作るためです。そして、自分のまわりの人たちが楽しいと思うモノを作るためです。正直、ターゲットがどうとか、どういうユーザーに訴求するのかとかはあまり考えていませんでした。少なくとも、『ダンガンロンパ』はそうやって始まりました。

MEMO 53回目に『ニューダンガンロンパV3』の話を改めてしているというのは、意識をしていたのかただの偶然なのか……。このときは久しぶりに渋谷マルイ様で「希望ヶ峰学園購買部」を開催していました。「キャラクレ！」というコラボクレープを限定販売していたのですが、これが長蛇の列を形成！ 連日お越しくださった方もいらっしゃ

小松崎や菅原を始めとする立ち上げメンバーと当時よく話していたのは、「みんながおもしろがるかわからないけど、オレらは最高におもしろいと思えるモノを作ろう」ということで、ついでに、自分の知り合いとかに「おもしろかった」と言ってもらえたらいいなというくらいの感覚でした。それだけ"自分がおもしろいと思うモノ"に特化して、それだけを詰め込んで作ろうと思っていたのです。

こう言ってしまっては元も子もないのですが、ユーザーが何を楽しむかを予想することは僕には不可能です。ゲームの企画は、少なくとも発売前の2～3年くらい前に決まるもので、その途中で世の中やトレンドがどう変わるかなんて僕には予想できません。しかも、当時の僕らなんて、無名でとくに実績もなかったので、一生懸命作ったところで売れる保証なんてどこにもありませんでした。でも、ずっとオリジナル作品を作りたいと思っていて、そのチャンスをようやく得たのだから、少なくとも後悔だけはしたくない。

だからこそ、自分たちが認める作品にだけはしようという想いでがんばっていました。結果的に、『ダンガンロンパ』みたいな作品をおもしろがってくれる人は僕らの想像以上にいて、その後の続編やメディアミックスなどの展開も含めて、当時は思い描いてすらいなかった状況になりました。その当時に感じたことは、"こんなに仲間がいてくれた"みたいな感覚でした。僕らがおもしろいと思っていることをおもしろがってくれる人が、たくさんいてくれたことが何よりもうれしくて、そんな人たちのことを仲間のように思えたのです。

だからと言って、その仲間を増やすことを目的にするのも違うのかなと思っています。いや、ビジネス的に考えると、そうやっていかなければコンテンツは大きくならないし、そうしないといけないと思うのですが……『ダンガンロンパ』の場合は、やはりスタートは"自分たちがおもしろいと思うモノを作る"ということでした。それをおもしろがってくれたからこそ、仲間が増えたのであって、仲間を増やすことを目的とした時点で、それは明らかにいままでとは違ってしまいます。だからこそ、「前回は好きだったけど今回は好きじゃない」と言われようとも、自分の思うおもしろさを追求していかないとなと、改めて思いました。

『ダンガンロンパ』はいい意味でも悪い意味でも、インディーズ精神に溢れていて、結果的にそれがたくさんの人を惹きつけたのだと思います。なので、好きだと言う人がいれば、嫌いだという人も必ず出て来てしまうし、その割れかたはシリーズ自体が有名になって、ユーザーが増えれば増えるほどそうなって

ったとのことです。本当にありがとうございます。私も食べるチャンスをうかがっていたのですが、けっきょく食べられませんでした。（担当K）

しまいます。本当は全員を満足させられればいいけど、僕にそれはできないし、僕がおもしろいと思うモノはそういうモノではないし、何しろそれは、僕の考える“『ダンガンロンパ』らしさ”ではないかなと。

まぁ、そういう意味では、今回の『ニューダンガンロンパV3』はかなり『ダンガンロンパ』らしい作品だと思っています。制作はかなりたいへんですけど、それがやっぱり楽しくて、スタッフ一同悪巧みの顔でがんばっております。ちょうど、このコラムが掲載される号で、各キャラクターを担当する声優さんも発表されましたが(記事は218ページ)、声優さんたちもこの作品の内容と意図をかなり理解し、楽しみながら演じてくれました。

収録はすべて終了したのですが、なかなか楽しい収録現場でした。たいへんでしたけど。なんでたいへんだったかは、『ニューダンガンロンパV3』をプレイしてもらえればわかると思います。

ともかく、今年は『ダンガンロンパ』として怒涛の展開をしてきた1年になりましたが、どのプロジェクトよりも早く始まって、いちばんじっくり時間を掛けて作ってきたのが『ニューダンガンロンパV3』です(いちばん時間を掛けてきたのにラストスパートがいつもと同じように修羅場になるのはなんでだろう……)。まぁ、嫌いな人もいるかもしれないぶん、刺さる人にはとことん刺さる作品になるだろうという自信があります。僕らスタッフは最高におもしろいと思っています。そういう意味では、安心してもう少しお待ちください。

つい先日……というか昨日のことです。僕が運転中に（もちろん、クルマではなくてセスナです。ハリソン・フォードばりに）消防車どうしが衝突事故を起こすという珍しい状況を目撃してしまいました。幸い、ケガ人などはいない様子でしたが、近くの現場まで走って向かう消防隊員の姿に頼もしさを感じました。俺もパソコンが壊れたら、手書きで原稿用紙に文字やアイデアを書くくらいのプロ意識を発揮しなければ…… いや、ちょっと違うか。

ところで、最近は僕の周辺でもミニファミコン（ニンテンドークラシックミニ ファミリーコンピュータ）とかVRがけっこう話題になっています。こんな風に、最先端ゲーム機器とレトロゲームが楽しめるゲーム機器が同時期に発売されるなんて、おもしろい状況だなーと思いつつ、これってゲームの歴史もある程度蓄積されてきて、そろそろゲームも文化の一環になりつつあるのかなとか思ったりしました。

とは言え、“ゲームとしてのVR”は一般の方々にはまだまだ認識すらされていないように思えます。先日、知り合いが大阪のユニバーサル・スタジオ・ジャパンに行ってきて、その中でVRを使用したホラーのアトラクションがすごかったと熱弁してくれました。その知り合いは、ゲームやアニメにはあまり詳しくなく、“最近なんとなくVRという言葉を聞くぞ”というレベルの人なのですが、USJで初めてVRをやってみて「これが話題のVRか！」とメチャクチャ興奮したらしいのです。ただ、その後で言っていたのは「今度、ソニーがアレを家でやれるようになるのを発売するんでしょ？ 家でお化け屋敷とか、できるんでしょ？」という言葉でした。うーん、当たっているような、いないような……。

MEMO　このころ、コラムの最終回は『ニューダンガンロンパV3』発売の日にしようと決まりました。そのため、できるだけ無駄な回を作らないよう、毎回テーマを決めて進行しておりました。とはいえ書けることもけっきょくはゲームが出ないと書けないので、この回のようにミニファミコンとVRなど、語りやすいテーマを小高に送っ

テレビでの紹介のされかたもそうですが、VRと言うといまはアトラクションなどのニュアンスが強く、“この環境でゲームができる！”という点にはあまり触れられていないような気がします。僕の周辺も、「VRで映画とか見られるようになったらおもしろそう！」といった感想で、あれでゲームをしてみたいという話はあまり聞こえません。やっぱり、ゲームとしてのつぎの課題はそこかなーと思います。“VRでしかできないまったく新しいゲーム”が出てこない限りは、VRはゲームでは普及しない気がします。VR自体は世間に普及しても、ゲームは乗り遅れてしまうかもしれないと思っています。

逆に言えば、やり甲斐がありますよね。そこから未来を作れそうな予感がするので、クリエイターとしては考えてみたいところだし、その理由でゲーム業界がざわつくのもよくわかります。だって、「ここに金脈があるかもしれない！」という可能性自体がワクワクするし。僕が作るとしたら、逆にゲームにこだわらない何かを作りたいですね。ソーシャルゲームとコンシューマー（家庭用）ゲームくらい差がある“VRゲーム”としての何かを考えてみたいです。ゲームかどうかわからないけど、VRとしておもしろい何か。そして、VRとしておもしろいストーリー体験。そういったものを追求してみたいです。

で、もうひとつのミニファミコン。これ、もっとCMなどをバンバンやって、いまはゲームから離れてしまった僕ら世代（30代後半）を巻き込んで、ファミコンブームを巻き起こしてほしいくらいです。最近は、カセットテープやアナログレコードなんかも若者のあいだで再ブームになっているらしいので、ファミコンもそれくらいの再ブームになってほしいのです。そういう意味では、僕としてはミニファミコンではなくて、ファミコンの再販をやってほしかったなと思いました。

さっき言ったカセットテープやアナログレコードは、専用のプレーヤーがなければ再生できないわけです。便利なデジタルからメチャクチャ遠い。その手間を楽しむ人たちが出てきたということです。そして、ガジェット感ですよね。レコード針を落としたり、カセットがグルグル回るあの感じ。あれが人を惹きつけている気がします。なので、あえてファミコン本体とソフトを別々に再販したりしたほうがいいんじゃないかと思うのです。だって、カ

たことを覚えています。しかしこの時期くらいから本当にコラムがぎりぎりまで来なくなって非常に焦りました。余裕をもったスケジュールではあったのですが、いつ3回目を振られるかわからなかったので……。（担当K）

セットをフーフーしたり、ガチャガチャと入れ換えたりしたいじゃないですか、きっと若者も！　というわけで、レトロゲーム大好き人間からすると、ミニファミコンは正直複雑な気持ちです。俺はレトロゲームが好きなだけじゃなくて、あのガジェット感も含めたレトロゲームを愛しているんだ！

　とは言え、まずはこのミニファミコンが売れないことには再販の可能性もなさそうなので、全力で応援します。目指すはファミリートレーナーの再販です。ゲームもデジタルに進む一方ではなくて、もっとアナログ回帰していいと思うんです。そろそろゲームの歴史もある程度蓄積されてきて、ゲームも文化の一環になりつつあるのかなとか思ったりしました。

突然、ファミ通編集部から質問が大量に送られてきたので、今回はこの質問に答えていきたいと思います！　できるだけたくさん答えたいので、ひとつずつは手短に！

・最近いちばんおもしろかったゲームは？

少し前に話題になった『Lifeline』というアプリゲームをやっています。『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』的な、低予算を逆手に取ったようなアイデアが、逆に臨場感を生んでいてステキです。

・シナリオを作るうえで最も重要視している点は？

僕自身が心の底から納得しているか、楽しいかどうか。

・シナリオはどのようにして思いつくのでしょうか？

「考えるぞ！」と思っていないと何も思いつかないので、だいたいはデスクで考えています。その途中に、息抜きでタバコを吸いにいったときなどに閃くことも多いです。『ダンガンロンパ』の原型となるアイデアも、タバコを吸っているときに思いつきました。

・マンガ、アニメ、Blu-ray、本と、"積み○○"が溜まりすぎています。限られた時間の中で膨大なコンテンツと向き合うための、心の持ちようなどのアドバイスがあれば、お願いします。

みんなで働くのをやめよう！　世の中は楽しいものが多すぎる！　俺たちが作らなくても誰かが作ってくれるさ！

・いまは『ダンガンロンパ』シリーズにかかりきりだと思いますが、血みどろ要素のない、"血が出ない小高作品"を作るとしたら、どんなゲームになるでしょうか？

漠然と"青春モノ"でしょうか。

・女の子から「ねぇ小高〜、なんかおもしろい話してよ」と言われたら、どういう風に答えますか？　お持ちの鉄板ネタや小粋なジョークなどをお願いします！

失敗談をおもしろおかしく語る自虐ネタっぽい話をします。謙虚さをアピールして女心をくすぐるのです。具体的に話すとパクられるので教えません。

・ゲーム業界で、「この人はスゴイ！」と思う開発者は誰ですか？

実際に誰がどこまで作業しているかわからないのでわかりませんが、シリーズを背負っている人はみんなすごいなーと思います。

MEMO　このころくらいに、『ニューダンガンロンパV3　超高校級の限定BOX』がだいたい完成しました。初めて限定盤というものの進行担当になったのですが、もう二度と作りたくないような、心残りを払しょくするためにもう一度作りたいような、という気分です。ゲーム『ニューダンガンロンパV3』の世界観に合うよう、限定盤の

・いままで出会った中で、いちばんイヤな人だと思ったゲームクリエイターは？（伏せ字でお願いします）

伏せ字の時点で意味がない！　こっちはいつでも言えるぞ、コラァ！

・お好きな映画は？

タランティーノ、コーエン兄弟、デヴィッド・リンチはずっと見続けているので大好きです。

・歴代のジェームズ・ボンド役でいちばん好きなのはどなたですか？

ダニエル・クレイグですね。肉体美とセクシーさがヤバイ。彼に代わってからの『007』が大好きです。とくに、初期2作のポール・ハギス脚本のヤツ。

・オススメのSF作品を教えてください。

『ガタカ』ですかね。SFを前面に押し出すより、SFの設定の中でテーマを持って描いている作品が好きです。同じ理由で『ミスター・ノーバディ』も好きです。

・犬と猫、どっちが好きですか？

犬派です。

・犬派ですか？　猫派ですか？　という質問にどういう意味があると思いますか？

とりあえずノルマとして文字を埋めただけじゃないでしょうか。それに答えるのも同じくです。

・今後、VRでやってみたいことはなんですか？

最近、『闇金ウシジマくん』を観ているので、闇金に取り立てられて逃げるゲームを作りたいです。

・九死に一生のエピソードを教えてください。

中学の"技術"の授業中、はんだごてを使っていたときに、水銀が跳ねて目の中に入ってしまったことですかね。ハードコンタクトをしていたので、そこに刺さって止まって失明せずにすみました。

・おっぱい派ですか？　お尻派ですか？

童貞の質問ですね。ふたつ揃ってこその女性です。サチコとショウコでWinkです。光一と剛でKinKi Kidsです。

・もっとも怖いものを教えてください。

未来。

・もっとも好きなゲームの敵キャラクターを教えてください。

セフィロス。堕ちた英雄はカッコイイ！

・もっとも好きなカップラーメンを教えてください。

食べませんね。そんな庶民の食べ物は。

・もっとも許せないこと（もの）を教えてください。

遅刻されること。僕の遅刻を怒ること。

・もっともだ、と最近得心されたことを教えてください。

庶民はカップラーメンを食べるのだということ。

・髭剃りはどのようにされているかを教えてください。

同梱物もいろいろと凝っているので、もしかしたらクリアー後に見直すと気づいていただけるものもあるかもしれません。（担当K）

毎朝、手下に日本刀で僕を攻撃させ、それを紙一重で避けながら。
・小学校4年生に出す夏休みの宿題をひとつ考えてください。
「男女間に友情は成り立つか？」についての議論とレポート。
・ででお（本誌編集者）と“にらめっこ”をするつもりで、おもしろい顔をしてください（写真をください）。
僕の本気の“にらめっこ”は相手を石に変えてしまうのでやめておきます。
・仕事の締切を延ばすことができる魔法の言葉を教えてください。
「あ、頭のまわりを蝿が飛び回っててうるさいんだぁ！」と叫びながら暴れる。
・“ファミ通でやるべき！”ということはありますか？
ゲーム業界に勤める男女を集めて、テラスハウス形式でゲームを作りながらの共同生活。
・3行で私（本誌女性編集者の工藤エイム）を褒め続けてください。
あなたの汗ばんだ手で握るコントローラになりたい。
・本コラム担当編集者の口癖を教えてください。
「はっはっは」（目は笑っていない）。
・担当編集の世界三大三代川のことはどう思っていますか？ きちんとご期待に添えているでしょうか？
やさしかったのは最初だけで、やり始めたらそんなに気にしてくれないし、最近は原稿の話しかしなくて、どこかに遊びに連れていってもくれないし…… 都合のいいヤツと思われてるのかなぁ。
・三代川が編集長になる時期を予測してください。
「地盤は着々と固めている！」と豪語していたので、地盤は着々と固まっているらしいですよ。
・フォトリアルなCGを使ったゲームを作ってみたい、という願望はありますか？
僕の場合、描きたい題材に対して表現を選ぶので、フォトリアルなCGという“表現方法”が先にくることはないです。残酷なモノはデフォルメするのが好みなので、いまのようなアニメマンガ風が主ですが、題材次第ではもちろん選ぶこともあると思います。やってくれる人とお金を出してくれるところがあれば、ですけど。
・澪田やモノクマなど、テンションが高いキャラクターのセリフを書くときは、小高さんもテンションを上げているのでしょうか？
“会話”として書いているので、そこまでひとりひとりのキャラクターにのめり込んでいませんが、ブツブツ声に出して書くこともけっこうあるので、自分では気づいてないけど、テンション上がったように見えているかも。

というわけで、一気に答えていきました！ 最後のふたつの質問は、ファミ通でニコ生を配信している女流棋士の香川愛生さんからの質問でした。あなたの落とした飛車角になりたい。

現在、『ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期』のマスター直前追い込みでヘロヘロになっていたので、締切を大幅に過ぎてこのコラムを書いております。1分1秒を争う状況下で、スピード重視で書いているので、今回はとくにおもしろくないと思います。

と言うか、今回の制作も、毎回毎回なんでこんなことになるんだろうというくらいに、いつもの『ダンガンロンパ』と同じく超ギリギリのスケジュールになってしまいました。ラスト1ヵ月の「絶対に無理だろう」というところから完成まで持っていくラストスパートは、本当に奇跡のようです。と同時にハラハラしまくります。実際に作業している僕らスタッフですらハラハラしているので、見守るしかないプロデューサーチームやマーケティングチーム、営業チームは、生きた心地がしないでしょうね。ごめんなさい。

いやー、本当に、完成1ヵ月前の状態を皆さんに見せたいくらいですよ。ぜんぜんできていないですから。笑えないですから。その状態からよく完成させたなと褒めてほしいくらいですよ。まさに、スタッフみんなのデスマーチの結晶です。いや、わかっています。本来は逆だろうと。そもそも、もっと前からちゃんとスケジューリングして、予定通りしっかりと作り上げろという話なんですけどね。でも、なんだかんだでどんどん詰め込もうとしてしまうんです。ギリギリまで、おもしろくなるためのアイデアを詰め込もうとしてしまう。まぁ、それはどのタイトルでも同じだと思いますけど、『ダンガンロンパ』の場合はそのギリギリ具合が本当にギリギリなんです。何か事故が起こったらたいへんだし、会社的にもよくないので、ふつうは止められてしまうのですが、あえて止めないプロデューサーはたいしたもんだなと思

MEMO ナンジャタウンさんコラボが過去最大規模でスタート！ そしてパセラさんでのコラボや、Limited Baseさんでのコラボをどんどん仕込んでいました。『ニューダンガンロンパV3』発売後にみなさんが抱えた熱を発散できる場所を作るぞーとかなり意気込んでいました。ナンジャタウンさんの現場では『ニューダンガンロンパ

います(暴走して止められない……という面もあるのかもしれませんが)。

　ところで、僕はシナリオ担当なので、さすがに終盤は、シナリオもガリガリ書くことがないだろうし、暇なんじゃないかと思われる方もいるかもしれませんが、そんなことはありません。制作終盤になると、僕はスクリプト(簡易のプログラム)をいじりながら、ひたすら演出つけをしております。具体的には、セリフにどの表情とどのひと言ボイスを合わせるかを決めたり、BGMを選んだり、怒鳴ったり閃いたりの効果音を鳴らしたり……といった作業です。

　この演出をシナリオを書いた本人がやる、というのが、じつは『ダンガンロンパ』の強みのひとつだと思っています。なぜなら、どうしても表情とセリフが合わなかったりした場合は、むしろセリフのほうを変えてしまえるからです。作業時間的に表情はポンポン追加できないけど、セリフを変えるくらいは、書いた本人であれば楽勝です。こうして、表情と噛み合ったセリフ、演出と噛み合ったセリフにどんどん変えていき、違和感のない会話劇を作っていくのです。これは、3Dでイベントを作った『絶対絶望少女』も含めて、『ダンガンロンパ』シリーズ全作を通して僕がやっている作業です。いつもワードばっかりいじっているわけじゃないんですよ！　僕としては、もちろんシナリオを書く仕事も得意ですが、この演出もけっこう得意だと思っています。大学で映画を学んでいた成果かな！

　で、この作業をギリギリまでやり続けていくのですが(まぁ、学級裁判だけはフルボイスなので、収録前にこの作業を終わらせないといけませんが)、これがじつに終わりのない作業でして、やればやるほど、もっとこうしたほうがいいんじゃないかと直し続けてしまうので、テキストが一向にFIXしません。ですので、海外の方には申しわけないのですが、いつも完全に日本版が完成してからでないと、翻訳ができないのです。それもあって、海外と同時発売は難しいのです。本当にすみません。ともかく、振り返ってみると、何気にずっと忙しかったなぁ。

　制作初期は企画とプロットを作り、その後にシナリオを書き、そして収録

V3　生き残り投票』をやろうということでパネルも用意してもらっていました。最初のころ、票が伸びてほしいキャラに全然シールが貼られなかったのでハラハラしました。(担当K)

現場で声優さんたちとキャラを作り、最後はそれらの素材で演出つけをやる。けっこうずっとサボれなかったなぁ。そして、今回はこの一連の作業に加えてアニメの仕事もあったので、余計にたいへんでした。ただ、そのぶん、ほかのスタッフを大いに頼りました。そのせいでほかのスタッフたちはデスマーチ具合が増してしまったと思いますが、とても頼り甲斐がありました。僕が何も言わなくても、勝手にクオリティーの高いものができあがっていたりして、これはシリーズを続けてきた財産だなと思いました。

　そして、あとは発売を待つだけ！ ようやく、みんな苦労の結晶がお披露目になる！ とか言って、何か事故があって、このコラムが載るファミ通が発売されるころに延期の発表とかあったらどうしよう。その場合、せめて、このコラムはボツにしてください。

ここしばらく……だいたい2年くらいはなんだかずっと忙しくて、とくにここ1年は本当に仕事しかしていなかったので、ゲームや映画など時間を取る遊びはぜんぜん追えていませんでした。最近になって、ようやく少し時間が作れるようになったので、がんばって追いつこうとしている最中です。

というわけで、いまさらながら『ペルソナ5』が超おもしろいですね。いままでのシリーズとはいろいろと大きく変わった部分も多いけど、ちゃんと『ペルソナ』シリーズとして残すべきところを残してくれているところが、しっかりとユーザーと向き合って作られているタイトルなんだなぁと思いました。

そして、映画も貪るように観まくっています。ちょっと前の話題作を。いまは激務の後遺症で脳みそが疲れきっているので、こういうときは、頭空っぽにして見られるアクション映画はいいですね。これまではスパイ映画と言えば『007』一択だったのですが、疲れた脳みそ的には『ミッション：インポッシブル』シリーズが楽しいです。まぁ、もともと『ミッション：インポッシブル』シリーズも好きだったのですが、現時点での最新作である『ローグ・ネイション』は、完全にシリーズ最高傑作のデキでしたね。

そして、同じく疲れた脳みそに最適な映画と言えば、アメコミ映画なわけですが、数多く観てきたアメコミ映画の中でも『アントマン』は歴代ナンバー1のおもしろさでした。主人公の性格や、“小さくなる”ギミックを活かした独特のアクションもいいですが、とにかくコメディー要素の織り交ぜかたが完璧でした。とくに、主人公の悪友たちが最高すぎます。1990年代のクライムコメディーを観ているようで、僕の好みにどストライクな作品でした。

MEMO 『ニューダンガンロンパV3　発表記者会見』をやることが決まりました。1ヵ月もない中で急に決まったのですが、たぶんみんな最後に何かやりたくてもがいていたんじゃないかと思います。もがきのひとつとして、この年のクリスマスに『GRAVITY DAZE2』さんとコラボ生放送も企画しました。個人的にはいいゲームを作るク

と、いまさらながらに、少し前の話題作を熱く語ってしまいましたが、べつにいいじゃないですか。名作は時間が経っても名作なので、いつ語ってもいいんですよ。という具合に、時間ができたら、僕はまずゲームと映画を楽しんでしまいます。そのせいか、本はあまり読めていません。マンガは忙しいあいだも通勤中に読んでいましたが、小説などの活字系に関しては、今年は5冊くらいしか読んでいないように思います。僕はゲームを作るのが仕事ですが、その仕事の大半は文章を書くことです。そんな人間が本を読んでいないなんてダメじゃないかと思われるかもしれませんが、そもそも僕は子どものころから本の虫だったというわけではありませんし、中学高校で国語の成績がよかったわけでもありません。そんな僕がなんで文章を書くことを仕事にしているんでしょうかね。

昔の知り合いが、僕が“小説家”とか“シナリオライター”なんて呼ばれているのを知ったら、違和感しかないはずです。それくらい文章からは遠いところにいたと思います。本をたくさん読むようになったのも、文章を書くことを仕事にするようになってからです。さすがに最低限のことはできないとどうしようもないと、あわてて詰め込んだレベルなのです。とは言え、いっさい下地がなかったわけではありません。ゲームやマンガや映画などの映像作品は昔から貪るように体験してきました。そして、大学で映画も学んでいて、そこで自分のシナリオを書いていたりもしたので、“物語を作る”という点の下地だけはそれなりにできていたと思います。

そもそも、アニメにしろゲームにしろマンガ原作にしろ、最終的に何かしらの“絵”が付くものなので、文章のうまさよりも“完成形を想像して書く”ことが必要です。ゲームの場合は、書いた文章がそのまま表示されますが、『ダンガンロンパ』は大半がキャラクターどうしの会話や、心の声だけで物語を進めていくようにしているので、ト書きがほとんどありません。なので、ここでも文章のうまさよりも、キャラクターとしてのしゃべりかたや会話のテンポのよさなどのほうが重要になってくるのです。実際、僕が文章を書く場合は必ず完成形の絵や、そのセリフがどんな風にしゃべられるかを想像して書いています。ですから、声優さんの収録現場には必ず立ち会って、自分から直接要求を出すようにしています（もちろん、声優さんからの提案でそれ

リエイターどうしが一堂に介して、そのファンもお互いゲームを紹介しあって……という場を見るのが夢だったので、とてもうれしかったです。ご協力いただきましたSIEのみなさま、ありがとうございました。（担当K）

を変更する場合も多くありますが)。

というわけで、僕は文章を書くことを仕事にしつつ、文章のうまさで勝負しない方法で戦っているのです。それは小説を書く場合でも、逆に自分の個性にもなるのかなと思っています。文章のうまさでは本業の小説家にはまったくかないませんが、文章から光景を想像したり、キャラクターどうしのやり取りがちゃんと声が付いた状態で脳内再生できるかについては、自分でも得意だと思っているので、そこで勝負するようにしています。ということもあって、僕は文章を書く仕事をしながらも、そこから外れた部分で勝負しているので、自分ではあまり"文章の専門家"だとは思っていないのです。

だから、本を読まなくても許される……とは思っていません。すみません、いろいろ言いわけをしていました。どんな仕事であれ、文章を書くことを仕事にするなら、たくさん文章も読むようにして文章力を向上させたほうがいいに決まっているので、いまの個性を残しつつ、もっと文章力を上げていかないとダメだと。ちゃんと自分自身に言って聞かせたいと思います。

ナンバリングタイトルとしては4年半ぶりとなる『ニューダンガンロンパV3』の発売が迫っています。これから掲載されるインタビューなどでも語ると思いますが、このコラムではちょっと違った視点から『ニューダンガンロンパV3』について語りたいと思います。

最初に、『ダンガンロンパ』の新作をどうしようと企画会議を行ったのは2013年10月初旬。まだ『絶対絶望少女』を作っている最中なので、あまり大人数で大々的にやるわけにもいかず、最初はふたりきりで企画会議を行っていました。そのもうひとりというのが、当時は別プロジェクトに回っていた菅原隆行で、彼は僕といっしょに『ダンガンロンパ』を立ち上げた人物でもあるので、「昔に戻ったみたいだな」なんて言いながらアイデアを出し合って“やりたいことリスト”を作っていきました。その時点ですでに“新章”にすることと、『ニューダンガンロンパV3』のオチはほぼ決まっていたと思います。そして、“エグイサル”という暴力的なロボットと名称も。その後、ある程度アイデアを出し合った後に、企画書とプロット作りに取りかかっていきました。

その一方で、同時にアニメのプロジェクトも進行していました。そして、「つぎのアニメをどうするか？」と打ち合わせを重ねた結果として、翌年の2014年秋ごろに『ダンガンロンパ3』としてオリジナルアニメにしようと決定。そこからがたいへんでした。僕はいったん『ニューダンガンロンパV3』のザックリとしたプロットを仕上げた後、アニメのプロットに取りかかることになりました。とは言え、そのあいだゲームの進捗を止めてしまうわけにもいきません。そこで、僕はできるだけスタッフの力を頼ることにしました。

MEMO　コミックマーケットに出展するべく、グッズをつくりいろいろと告知をして、「さあ明日から売るぞー！」というタイミングでした。アニメが終わり、ゲームにスライドするというタイミングで、はたしてグッズが売れるのか不安でしたが大盛況でした。久しぶりに完売商品も多数出てありがたい限りです。イベントはいつも

ゲームシステムの部分は、菅原とディレクターの佐々木を始めとする『絶対絶望少女』から合流した優秀なプランナー陣たちに任せ、シナリオのほうは、今回スピンオフノベル『ダンガンロンパ霧切』の作者である北山猛邦さんにトリックの部分で協力していただけることになったので、そのお力を存分に頼ったのです。そして、アニメのプロットを書きながらゲームの打ち合わせをこなしていくうちに、あっという間に2014年が終わりました。

アニメのプロットがひと段落し、北山さんと進めていたトリック原案の部分もある程度メドが立ったので、年明けの2015年初頭から、アニメの仕事と平行しつつではありますが、ようやく『ニューダンガンロンパV3』のシナリオに取り掛かりました。ちなみにいま、過去のメールをあさりながら、当時のことを思い出しつつこのコラムを書いているのですが、思い出すだけで吐き気を催すほどたいへんでした。つねに何かを考えていなければいけないので、ずっとピリピリしていたと思います。その結果、プライベートでもいろいろな人に迷惑をかけ、お酒を飲む頻度も急に増えました。

そんなこんなで、死にそうになりながらもなんとか『V3』のシナリオ作業を完成させたのが2016年の夏ごろ。つい最近のことですね。しかも、完成と言ってもいったん終わらせただけで、この先もかなりいじっていましたが、とりあえずシナリオに1年半くらいかかってしまいました。じつは、これはいままでのシリーズで最長です。初代『ダンガンロンパ』が半年くらいで、『ダンガンロンパ2』が9ヵ月くらいシナリオにかかっていました。もちろん、アニメやそのほかもろもろの仕事が重なっていたせいもありますが、それを抜いたとしても、今回はかなり苦戦したというのが率直な感想です。ただ、苦戦したのはスランプだったわけではなく、難度の高いストーリー展開を実現させようとした結果です。今回はプロットとトリックを作った時点で、シナリオにするときに苦労しそうだなと感じていたのですが、実際その通りでした。

おかげで、関係者各位にはいつも通りたいへん迷惑をかけてしまいました。背景やキャラクターやムービーなどの制作はシナリオができた章からどんどん平行して作っていったのですが、まだ変更の余地も残しながらの制作はか

大変ですが、終わると楽しかった思いだけでまたやりたくなるから不思議ですね。(担当K)

なりたいへんだったと思います。そして音声収録のスケジュールもかなり圧迫され、こちらもたいへんでした。本当はシナリオが完成してから本制作に入れればいいのですが、そんな作りかたをしていたらあと1年以上はかかってしまうので、しかたがありません。その代償としてスタッフのみんなは、後半はデスマーチの連続でした。さらに必要な素材の量も当初の見積もりよりも大幅に増えていたので、本当にたいへんだったと思います。

ただ、ヘンに妥協して中途半端な作品を作って、たいして評価されなかったら、ここまでのみんなの月日がムダになってしまいます。ゲームは1作作るのに平均2〜3年くらいかかって、制作スタッフはなかなかかけ持ちなんてする余裕はないので、どうしても1作品にかかりきりになってしまいます。人生で作れるゲームの数なんてそんなに多くはない。だからこそ、妥協せずに最高の作品を作って、それが評価されて、最終的にスタッフみんなが笑顔になればいいなと僕はいつも思っていますし、それが自分の責任だと思っています。ただし、限度はありますし、今回は本当にヤバかったので、もうこれ以上の無茶はしたくないし、できません。そういう意味でも『ニューダンガンロンパV3』は本当に出し切った作品になりました。いままでのシリーズ集大成にふさわしく、そして最高傑作だと胸を張れる作品になったと思います。

ただ、その評価を下すのはユーザーの皆さんの役割なので、僕がいくら言ってもしかたがないことです。それはわかっていますが、それでも言いたい気持ちが溢れてしまうのです。毎回そうなのですが、僕らスタッフは、それだけの思い入れや時間や覚悟を作品に費やしているので、つい気持ちが溢れ出てしまうのは許してください。

とにかく、今回も同じような形で作品を世に出せたことをうれしく思いつつも、あんまり言いすぎても、さすがにうるさいだけなので、あとはおとなしく発売日を待つこととします。キミにも届け！　この想い！

このコラムが掲載される1月12日は『ニューダンガンロンパV3』の発売日です！ 新作の発売日を無事に迎えることができたので、このコラムは今回で最終回となります。せっかくなのでキリがいいときに終わろうというわけで、まさに終わるべきときに終わる形となりますね。

毎回、こんなどうでもいいコラムなんて誰も読んでいないだろうなと思いながら書いていましたが、子どものころから読んでいたファミ通に連載させてもらえたことは人生の記念になりました。それだけでもやった甲斐があったというものです。

というわけで、今回は最終回らしく、ずばり“最終回”というものについて考えてみます。皆さんは、『いきなり最終回』という本はご存じですか？ 名作マンガの最終回ばかりを集めて解説した本なのですが、けっこうなヒットにもなって、シリーズ化もされていました。これを読むと、最終回にはじつにいろいろなパターンがあることがわかります。

始めから物語の終わりを想定していたもの。人気の維持が難しくなってしぶしぶ終わりを迎えたもの。作者の都合などによって突然終わりになったもの。じつにさまざまですが、“終わりよければすべてよし”という言葉にもある通り、続いた物語やシリーズを終わらせることは、それを始めるのと同じくらい大事なのは間違いありません。ただし、終わるべきときにちゃんと終わらせることができる作品は、意外にまれだったりします。いち読者、いちユーザーとしては、自分が好きだった作品には、終わるべきときに終わってほしいという想いもありますが、クリエイターの立場からすると、やっぱり

MEMO 連載が終わって、改めてひと通り読んでみると、「59回で終わりだったのなんかハンパだね……」となりました。しかし、『ニューダンガンロンパV3』が出てから、追加で何か言っても、なんだかそれは『ダンガンロンパ』らしくないよね、となりました。なにが『ダンガンロンパらしくない』のかは、わかるようなわからないよう

それはなかなかに難しいことなのです。

ゲームの場合だと、作品は会社単位で作っているものですし、それを原作としたアニメや書籍や舞台、そしてグッズ展開などを考えると、コンテンツというものは、とても多くの会社や人を巻き込んで動いています。“作品として終わるべき”だからと言って、簡単に終われるとは限りません。クリエイターが作りたいモノを作っているからこそ、本領を発揮でき、名作も生まれるのだと思いますが、だからと言って、これは趣味ではなくて仕事なのです。

かつて、あるアニメ監督と話したときに、「コンテンツが人気のうちは、骨の髄までしゃぶり尽くすべきだ」と聞いたことがあって、まさにそれがコンテンツビジネスというものなのだと思います。ビジネス的には、人気があるのにやめる必要はまったくないし、やめて新しい作品を作ったところで、それが前作を超えるのは至難の業です。

とはいえ、クリエイターにとっての作品とは、いわば自分の子どもです。自分の子どもを無理に稼働させ続けて、人気がなくなって廃れていくのを見たくないという気持ちがありますし、終わるべきときにしっかりと終わって、ユーザーにいい思い出だけを残したまま、役割を終えてほしいと思ってしまいます。何より、同じ作品を続けている場合、つぎもこれまでと同じような熱意を持って取り組めるのか？ という心配が生まれてしまうものです。そうした“終わりへの葛藤”は、シリーズ作品を作ったクリエイターなら、必ずと言っていいほど、抱えることになるのではないでしょうか。

僕なんかでもそうです。最初に『ダンガンロンパ』のもととなる企画書を書いてから8年近くが経ちました。当初はひとりで考えていた企画ですが、仲間を集め、協力者を得て、いまでは社外も含めて、当時は想像もつかなかったほど多くの人々が、『ダンガンロンパ』という作品に関係してくれています。それはとてもうれしいことだし、こんな楽しい仕事を失いたくはないと思う一方で、いつか来る終わりも覚悟しています。それならば、ちゃんと終わるべきときに終わって、惜しまれつつ退場したほうがいいのではないか……そう思っていました。

な、という感覚なのですが、とにかくここで終わるのがいちばんいいと思ったのは、いまでも間違っていないと感じています。でも、オマケでやっぱり60回目をつけてしまいました。単行本特典ということでご容赦ください。（担当K）

ただ、試しに『ダンガンロンパ』の終わりを考えてみたときに、そもそも“最終回”ってなんだろうと思うようにもなりました。僕はつねづね、“キャラクターの死はキャラクターの終わりとイコールじゃない”と考えていました。キャラクターが死んだからと言って、その存在が消えるわけじゃなく、キャラクターを愛してくれるユーザーさんたちの想像によって、そのキャラクターは存在し続けると思っています。『ダンガンロンパ』の場合、その“死の後の想像”を含めて、物語としてデザインしました。だとすると、物語の終わりもそれでいいのかもしれません。“物語の終わりの後の想像”のためには、必ずしも“最後”とか“完結編”などと決めて終わる必要もないのかもしれません。

“最終回のない最終回”

そういう“最終回”だってあるのではないでしょうか。だったら、いつか来るであろう『ダンガンロンパ』の最後も、キャラクターの死と同じように、ユーザーの皆さんに委ねる形になるかもしれませんね。ただ、それすらも想像のジャマになるかもしれないので、明言しませんけど。

ただし、このコラム関しては今回が最終回です。それだけは明言しておきます。誰にも惜しまれていないけど今回で終わりです。とは言え、じつはこれも本当の終わりではなかったりします。

なんと！ 嘘みたいな話ですが、 このコラムが書籍化します!! ヤバイ！ どこかが在庫の山を抱えることになる！ そんな危機感に脅かされているので、書籍化の際には、ほかのクリエイターとの対談など、いろいろと特典を用意しておこうと思っています。だから、ムダ遣いと割り切って、ぜひ買ってください。

ともあれ、ファミ通誌面で約2年半続いたコラムはこれにて終了となります。お付き合いくださった皆さん、本当にありがとうございました。それでは、書籍でお会いしましょう!!

正直、まさかこのコラムが書籍化するとは思ってもいませんでした。

コラムの書籍化に関しては、一度はお断りしようとしたのですが、コラム本を出せる機会なんて、そうそうないし、後に人生を振り返った時に「コラム本を出した人生」と「コラム本を出さなかった人生」のどちらが良いかを考え、前者を選択しました。

で、どうせなら僕にとって人生の記念本にしようと思い、小松崎に表紙を頼んだり、神田沙也加さんに帯文を頼んだり、ドリーム対談した方々と本当の対談を組んで貰ったりして、本当に人生の記念となる本になったと思います。ですが、内容はやはり隙だらけだと思います。僕はいつも世に出すものは隙のないように、(少なくとも自分の中では)推敲に推敲を重ねてから完成させているのですが、この本は別です。本当に隙だらけで、読み返して直したいところもあります。宣伝ばかりの回もあるし、もっと面白く書けると思った回もあるし。でも、コラムとしてはその隙が逆に面白い気がして、それを面白がってくれたらいいな……とも思ったので、あえて加筆修正などは行っていません。変に手を加えるよりは、生のままの隙だらけのほうが価値があるというか、ある意味、日記みたいなものですね。完璧に手が加えられた文章よりも、こういう隙だらけの文章のほうが、その時々の僕の心境や背景がにじみ出ますから。

それと、今回コラムを書籍化するにあたって、タイトルを「絶対絶望小高」から「ダンガンロンパ小高」に変えたのですが、これには理由があります。タイトルをわかりやすくしてて少しでも売るため……というのは正直あるけど、それ以上に「ダンガンロンパ」に敬意を表したかったからです。当然の事ながら、僕がこの本を出版できたのは、ダンガンロンパのお陰です。ダンガンロンパのお陰で大きく人生が変わりました。だからこそ、人生の記念本のタイトルには、どうしても「ダンガンロンパ」の文字を入れておきたかったのです。

これは、ヨコオさんとの対談の中でも出た話なんですが、エンターテイメント業界で生きる僕らの仕事は「嘘を作る」仕事です。映画やドラマは、背景や役者などのリアルな存在を使いますが、僕らの仕事は声優さんの声以外はすべて、この世にまったく存在しないものを作り出す事になります。そういう意味で「嘘を作る」仕事なのですが、だからと言って価値がない訳ではありませんし、そこにはプライドがあります。その嘘から生み出された感動は真実だし、その嘘で誰かの人生が変わる事だってあるのです。

実際、僕がそうです。ダンガンロンパによって大きく人生を変えられました。これは真実です。

今の時代はそんな事ありませんが、かつてはアニメやゲームが好きなオタクがバッシングの対象になっている時代もありました。偉大な先輩たちの努力によって時代は変わり、今はそれらは普通に認められる世の中になりました。それをただのブームでで終わらせないためにも、今だからこそ言いたい。

すべてが嘘の“フィクション”だとしても、それを愛する気持ちは本物だ、と。

作り手にも、受け手にも、その愛がある限り、この産業はますます発展していくと思いますし、扱うのが嘘だからこそ、僕ら作り手は、とくにその事を強く意識していないといけないのだとも思います。

なんだか堅苦しいおまけコラムになってしまいましたが、なかなかこういう風に自分の想いを語れる場というのも今後はないと思うので、今の素直な気持ちを書き記しておきました。

最後に、このコラムをすべて読破した読者の方々。って、本当に存在するんですかね、そんな人たち……ともかく、**ありがとうございました!!**

2017年3月吉日　小高和剛

ダンガンロンパ小高
～「ダンガンロンパ」を作りながらの890日～
KODAKA

2017年3月30日　初版発行

著者　**小高和剛**

AD&デザイン　**岩井国夫**
イラスト　**小松崎類**
編集　**中治和哉／戸部真実也**
編集協力　**熊田麻代**（株式会社スパイク・チュンソフト）

発行人　**浜村弘一**
編集人　**坂本武郎**
編集長　**大塚英行**
フォトグラフ　**スタジオT**
営業　**鈴木孝司**
宣伝　**佐野真理**
生産管理局　**釜下豪紀**

Special Thanks!
神田沙也加、岸誠二、ヨコオタロウ、打越鋼太郎、林克彦、三代川正

[発行所] カドカワ株式会社
〒104-8441　東京都中央区築地1-13-1　銀座松竹スクエア
電話 0570-060-555（ナビダイヤル）
http://info.kadokawadwango.co.jp/

[発売元] 株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
http://www.kadokawa.co.jp/

監修　株式会社スパイク・チュンソフト
印刷　大日本印刷

本体価格はカバーに表示してあります。
ISBN978-4-04-733222-5
C0076
Printed in JAPAN 2017

電子版
ダンガンロンパ小高
～『ダンガンロンパ』を作りながらの890日～

著者　小高和剛

2017年3月30日　発行

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『ダンガンロンパ小高　～『ダンガンロンパ』を作りながらの890日～』
2017年3月30日初版発行

発行人　浜村弘一
発　行　カドカワ株式会社

〒104-8441 東京都中央区築地1-13-1 銀座松竹スクエア
電　　話　0570-060-555（ナビダイヤル）
受付時間　12:00～17:00（土日祝日を除く）
http://info.kadokawadwango.co.jp/

発　売　株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
http://www.kadokawa.co.jp/

AD&デザイン　岩井国夫
イラスト　小松崎類